

LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO
GAME
MAG
N° 3
MENSUEL
17 F
JEUX :
L'aventurier de tous les dangers
et le Parc des Princes
en vedette
TORRES.-
GRAND
CONCOURS
MEWILO :
UNE SEMAINE
AUX ANTILLES
A GAGNER
DES IDEES
POUR VOS
CADEAUX :
gadgets insolites,
pistolets laser et
compilations d'enfer !
M 4667 - 3 - 17,00 F
DECEMBRE / JANVIER 1988
3794667017002 00030

Les Top NASA



GENERAL TOP 20

LES DIEUX DE LA MER, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST

IMAGINE'S ARCADE HITS, OCEAN
AMSTRAD

LES RIPOUX, COBRASOFT
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES

MALLETTE JEUX, FIL
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES

SUPERSPRINT, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

MISSIONS EN RAFALE, FIL
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES

OCEAN ALL STAR HITS 2, OCEAN
AMSTRAD

BIVOUAC, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST

F15 STRIKE EAGLE, MICROPROSE
AMSTRAD CPC, APPLE, PBC & COMPATIBLES

RENEGADE, OCEAN
AMSTRAD, COMMODORE 64

GAME SET ET MATCH, OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

SPORTS PACK, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ALBUM EPYX, EPYX
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST, PC & COMPATIBLES

ERE HITS N° 2, ERE INFORMATIQUE
AMSTRAD CPC

SALOMON'S KEY, US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

CHAMPIONSHIP BASKETBALL, ACTIVISION
ATARI ST, PC & COMPATIBLES AMIGA

WORLD CLASS LEADERBOARD, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

BUBBLE BOBBLE, FIREBIRD
COMMODORE 64, ATARI ST

BARBARIAN, PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

STAR TREK, FIREBIRD
ATARI ST

THOMSON TOP 10

MALLETTE JEU, FIL
MISSIONS EN RAFALE, FIL
LES DIEUX DE LA MER, INFOGRAMES
EXCLUSIF 1, NASA
BIVOUAC INFOGRAMES
SILENT SERVICE, MICROPROSE
LES RIPOUX, COBRASOFT
LES MUTANTS, FIL
PACK THOMSON N° 2, FIL
AFFAIRE SYDNEY, INFOGRAMES

75001 PARIS 31. bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97. rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28. avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1. place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31. avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88. avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45. avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332. rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46. avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211. rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96. Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96. rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96. bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186. av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110. av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3. cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97. rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53. rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42. av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122. bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7. rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud. Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39. av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89. rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13. place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine. rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221. rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88. av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31120 PORTET S GARONNE 36. ch. des Palanques T:61 72 54 25
33000 BORDEAUX 23. cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35. av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12. cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2. rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21. rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32. rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orleans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90. bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12. route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1. avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Foret T:27 29 36 90
59000 LILLE 59. rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23. rue Ste Corneille T:44 86 00 02
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2. bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1. av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26. cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Helene T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75. rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26. rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180. cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26. rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6. av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820. av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52. Fg de France T:84 28 38 21

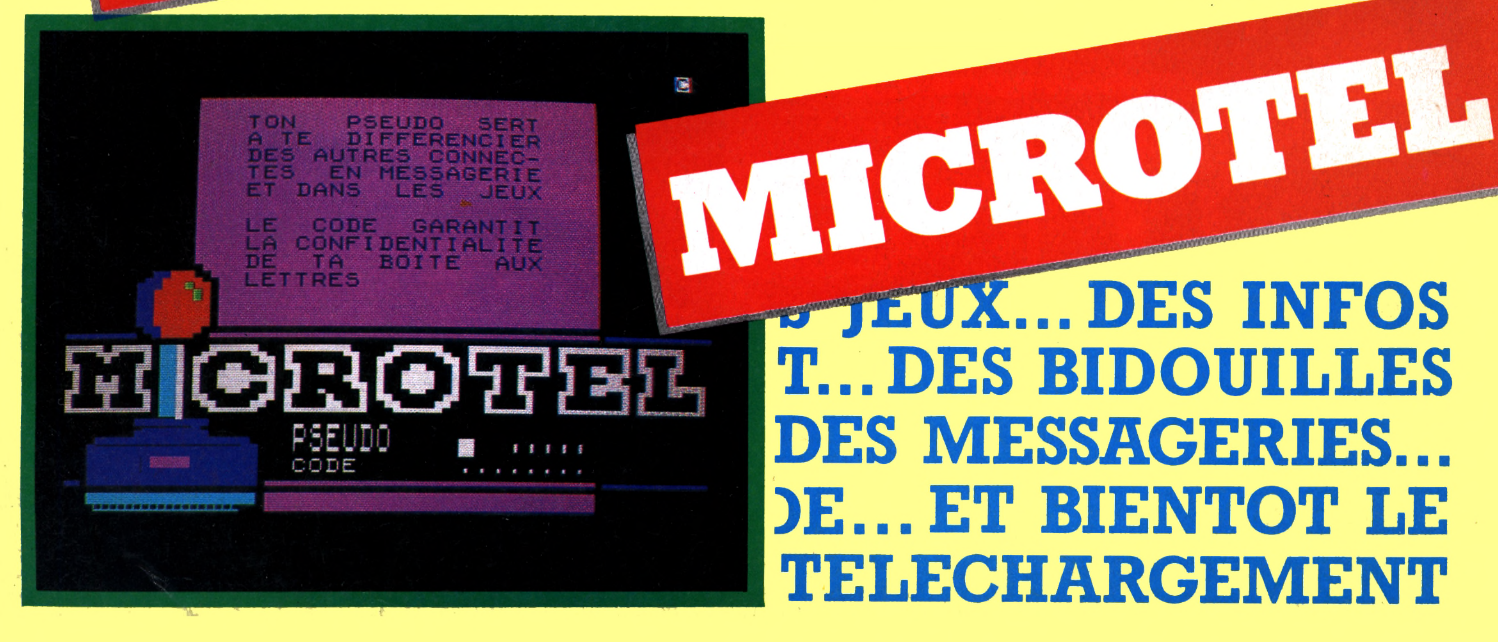
PRAXIS

ENFIN UN SERVEUR COMPLETEMENT MICRO !

QUAND LA MICRO DEVIENT TRISTE... QUAND LES BUGS VOUS RONGENT... QUAND LE TURBIN VOUS MINE... QUAND LES BITS SE BATTENT... QUAND VOTRE TETE S'ENTETE... QUAND VOS OCTETS HOQUETTENT... QUAND VOS SPOOLS ONT DES DENTS... QUAND VOTRE CLAVIER S'ENCLAVE... QUAND LES LOGICIELS SE COU-VRENT... QUAND LES
QUAND LE HARD SE
ARCADES SOURCILLE
SOFTS SONT TROP DU
QUAND BAT CERES







S JEUX... DES INFOS T... DES BIDOUILLES DES MESSAGERIES... DE... ET BIENTOT LE TELECHARGEMENT



Blood Valley









Game Mag est édité par Laser Presse SA — 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky. **Rédactrice en chef :** Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Jean-Claude Paulin, Thierry Platon, Stéphane Schreiber. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs ;** Killofer, Menu, Mokeit, Thiriet. **Couverture :** José Torrès. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** Jean Seisser, André Lévy. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** Edicis, SNIL.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 4e trimestre 1987.

OFFRE DE LANCEMENT

A VOUS DE JOUER



ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI

•ECONOMISEZ 40 F

•et recevez votre

CADEAU

de bienvenue:

UN PORTE MONNAIE BRACELET MONTRE

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de 164 F au lieu de 204 F (soit une économie de 40 F sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F).

☐ je commande en plus le n° 1 de Game Mag (15 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue

Blanc Rouge Marine

(Coloris au choix dans la limite du stock disponible)

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :

PRENOM :

Adresse :

CODE POSTAL : VILLE :

Date de naissance / /

A retourner accompagné de votre réglement

GAME Mag, LASER PRESSE Service Abonnement

5/7, rue de l'Amiral Courbet

94160 SAINT MANDE



MENU





Game Mag est édité par Laser Presse SA — 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Jean-Claude Paulin, Thierry Platon, Stéphane Schreiber. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs ;** Killofer, Menu, Mokeit, Thiriet. **Couverture :** José Torrès. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** Jean Seisser, André Lévy. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** Edicis, SNIL.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 4e trimestre 1987.

COKTEL VISION

AU NOM DE L'HERMINE



La vie quotidienne au Moyen-Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

AVENTURE MEDIEVALE



Afin d'y soutenir un siège, votre seigneur vous envoie espionner les habitants d'un chateau voisin,leurs activités dans différents lieux du château (forge, salle d'armes, lice,potager...).

Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

LA MASCOTTE

UNE COEDITION



Fifi VI,la mascotte du 7e de cavalerie a disparu...Les indiens sont sur le pied de guerre...Rantanplan sera t-il à la hauteur, saura t-il remplacer Fifi VI?



AVENTURE ACTION



Découvrez les péripéties du fidèle "héros" dans une aventure mouvementée inspirée du nouvel album.Un grand logiciel d'aventure aux graphismes fidèles mélant l'humour et l'action.

Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel:(16-1) 46 04 70 85



Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

Bon de commande. Nom et adresse:--

GAME 03

--Prix total + 10F de frais de port

Au nom de l'hermine: 220F disk Thomson AmstradCPC Atari ST Compatible PC

SUSPENSE ET AVENTURE

KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influeront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST DK - COMMODORE K7 et DK - IBM DK : de 149 F à 199 F TTC* © RAINBIRD

TRACKER

TRACKER est le premier logiciel d'une nouvelle génération de jeux de stratégie : des scènes de combat en trois dimensions vous plongent au sein des plus grandes batailles. Un rythme époustouflant qui ne laisse pas place à l'erreur, à vous d'être un stratège sans faille !

ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

GUILD OF THIEVES

L'action de « Guild of Thieves » se situe à Kérovnia, le royaume mytique. Si vous voulez faire partie de la confrérie des voleurs, vous devrez accomplir une tâche qui prouvera votre agilité : pénétrer sur une île étrange pour en voler tous les trésors.
A noter les décors et les créatures animales peuplant l'île, illustrés par de magnifiques dessins.

AMSTRAD DK - ATARI ST DK - AMIGA DK - IBM DK : de 199 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

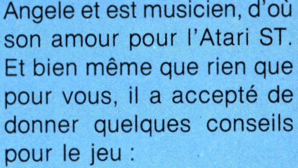


DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

PRAXIS

news





Méwilo : la répèt de notre concours à la Fnac

(Bon d'accord, ce n'est pas la modestie qui m'étouffe, et alors ?) Donc le 28 novembre dernier, Méwilo (le nouveau jeu d'aventure sur les Antilles, voir le test et notre concours), son auteur, Muriel Tramis et son éditeur, Coktel Vision étaient à la Fnac du Forum des Halles. Un grand concours était organisé, ouvert à tous les badauds — « qui badaudent » un max en cette période de Noël — Il s'agissait de jouer sur le jeu et d'être celui qui allait le plus loin possible. Figurez-vous que nous avons branché le gagnant — qui partira lui aussi une semaine aux Antilles. Il a 25 ans, s'appelle Patrick Jean-Angele et est musicien, d'où son amour pour l'Atari ST. Et bien même que rien que pour vous, il a accepté de donner quelques conseils pour le jeu :

— éviter la petite savane ;

— dans la rue Saint-Pierre : cliquer sur toutes les portes de maisons ; et si la calèche n'a rien à dire, retourner la voir plus tard ;

— ignorer la Montagne Pelée.

Bon, stop, on ne va pas tout vous dire, non ?



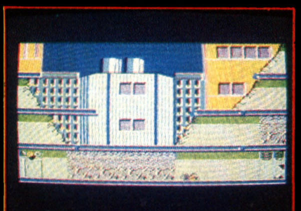
Greg Germain en train d'animer le jeu.

LE DERNIER JEU D'ARCADE DE SNK EST MAINTENANT DISPONIBLE SUR VOS MICRO - ORDINATEURS

PSYCHO SOLDIER

EST UN JEU DE GRANDE ENVERGURE AVEC UN SCROLLING HORIZONTAL SUR 6 NIVEAUX QUI REPRODUIT TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU D'ARCADE...
C'EST UN JEU QUI MARQUE, QUI ACCROCHE AVEC EN PLUS DES SURPRISES PARTICULIÈRES.





PSYCHO SOLDIER

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

Imagine
..the name of the game

DATE DE SORTIE - NOVEMBRE

SPECTRUM COMMODORE AMSTRAD CASSETTE/DISQUE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



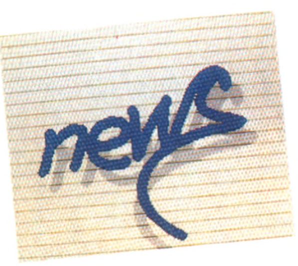
Bienvenue au club !

Ils s'appellent Silmarils, joli nom n'est-ce pas, emprunté au monde fantastique de Tolkien. Ils, ce sont trois copains : Louis-Marie Rocques, André Rocques et Philippe Plas (23 ans 1/2 de moyenne) qui viennent de créer leur société de création et d'édition de logiciels de jeux.

Leur premier produit, testé dans ce magazine, est Manhattan Dealers, un jeu d'arcade-aventure, où vous, l'inspecteur Harry, devrez détruire toute la drogue déversée sur Manhattan. Une mission du genre « reposante » où vous affronterez les Blacks Killers de Harlem, des Skin-Heads défoncés, et des Keupons maniant la tronçonneuse. Sans oublier des bonnes-femmes en porte-jartelles, adaptes du cuir et des coups de fouet. (Sympa le programme !) Ah, juste encore une anecdote à propos de ce logiciel : il a été en partie développé pendant que les trois auteurs effectuaient leur année de service militaire, pour une fois que le SM sert à quelque chose, il fallait bien le souligner, non ?

D'autres produits suivront, principalement sur 16/32 bits. Game Mag souhaite « bienvenue au club des éditeurs » à cette jeune société !







Le club Thomson entre dans le monde PC compatibles

Juste pour ceux d'entre vous qui ont l'intention de se payer l'un des nouveaux compatibles PC de Thomson – TO 16 – : sachez que le club Thomson réagit au quart de tour et propose déjà de nouveaux services (notamment en télématique) en liaison avec ce nouveau matériel.

Pour de plus amples renseignements : Club Micro Thomson, 19, avenue Dubonnet, BP 25, 92403 Courbevoie. Tél. 47.88.51.45.

Juste pour rêver un peu

Regardez un peu ces photos, elles ont été prises lors de la finale du concours OutRun organisé par Us Gold sur son stand à Amstrad Expo. Ceux qui faisaient le meilleur score sur OutRun étaient sélectionnés pour aller confronter leurs qualités de pilote sur de vrais karts, le dimanche 15 novembre, sur le circuit des « Etards ». (A tire indicatif, le meilleur « Outrunner » a réussi à atteindre la ligne d'arrivée en faisant 13 494 690 points !).
La finale rendue encore plus dure par une pluie incessante du dimanche après-midi, vit la victoire de Christophe Roquet, avec 2mn 51s14 pour effectuer trois tours de pistes, départ lancé. Temps tout-à-fait honorable selon les avis des spécialistes de la « Fédé » de kart. En tous les cas, Christophe est reparti sa victoire en poche et un superbe Kart rien que pour lui sur une remorque. Et si Game demandait à Us Gold un concours dans le genre ????

Dernière minute : deux nouveaux jeux Loriciels



A gauche, une première vue du prochain " Han d'Islande " ; à droite le très attendu Billy II.



L'ARCHE DU CAPTAIN
BLOOD







ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.
ILS vous attendent....

ATARI ST / AMIGA

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation
des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite



LOGICIELS

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

PHOTO : PPP/NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N6C ...36


SEPTEMBER
SEPTEMBER
Un excellent jeu de réflexion et de stratégie, considéré comme le successeur direct de Kensington et de Trivial Pursuit. Votre ruse et vos connaissances vous permettront de passer de longues heures de plaisir face à face avec votre écran où pourquoi pas ... à plusieurs.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*
* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.
© Paradigm games - Activision.
FIRETRAP
FIRETRAP
Vous devrez escalader des gratte ciel, éteindre des incendies, sauvez des vies...
Vos seules armes : de vulgaires bombes d'eau.
A vous d'éviter chutes de pierres, bris de glace et débris de verre.
Courage et adresse seront vos seuls soutiens afin d'échapper à ces pièges.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*
© Electric Dreams - Activision.
SUPER SPRINT
ATARI
GAMES
SUPERSPRINT
C'est arrivé ! SUPERSPRINT s'échappe du circuit des jeux de café et entre sur les pistes, 4 niveaux de difficulté, rampes de sauts, raccourcis, carambolages... Eclatez-vous au volant de votre bolide !
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette - ATARI ST disquette - AMIGA disquette de 99 F à 249 F*
© Electric Dreams - Activision
GALACTIC GAMES
Vous êtes un VER.
Ce n'est pas un problème, même les vers ont l'occasion de s'éclater...
Les jeux galactiques seront votre opportunité et vous feront participer aux sports les plus fous et les plus bizarres : 100 m glisse, match de hockey dans l'espace (trous noirs et galine vivante), une partie de judo... psychique, lancer de... têtes, et pour terminer marathon « Métamorphose »...
Soyez invincible et battez le champion vermiculaire intergalactique !
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*
© Tigress Design - Activision.
GALACTIC GAMES


HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !
COMPILATION - LUCASFILM
Une superbe compilation de 4 titres de film qui ont fait la une des journaux et l'unanimité des critiques.
RESCUE ON FRACTALUS : partez à la recherche de vos camarades, à bord de votre avion de combat Valkyrie.
BALLBLAZER : Juin 3097 : la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer va commencer...
THE EIDOLON : découvrez les secrets de l'Eidolon et partez explorer un univers magique et mystérieux...
KORONIS RIFT : affrontez les gardiens des précieuses technologies des Anciens de Koronis Rift. Soyez courageux et persévérant, et vous remporterez, peut-être, la victoire.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*
© Lucas Film - Activision.
LUCASFILM GAMES
PRESTIGE COLLECTION
THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT
CASSETTE FOR
ZX SPECTRUM
48K and 128K
ACTIVISION
* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

POUR LES RETARDATAIRES : TOUTES

Bon d'accord, si ça se trouve, il ne te reste plus que quelques heures pour faire tes derniers cadeaux. (Ça m'étonne pas de toi !) Peut-être même que tu tiens ce fantastique canard en mains et que Noël est passé et que t'as oublié plusieurs potes (ne parlons pas de ta petite amie !!!) Heureusement nous sommes là avec des tas d'idées géniales comme d'habitude... Tu as le choix : fringues, gadgets, pistolets laser et compilations de jeux. Tu n'as plus le droit d'être radin.



Décrassage musical. Cette éponge musicale, en forme de radio, te joue Jingle Bells pendant que tu te frottes le dos. Ben quoi, c'est Noël, non ? *(Soho et autres magasins de gadgets, 75 F).*

Ordino junior. Un jeu éducatif avec treize activités différentes pour les enfants de cinq à douze ans : orthographe, dessin, calcul etc. Tout ceci sur écran à cristaux liquides. *595 F. Yeno.*

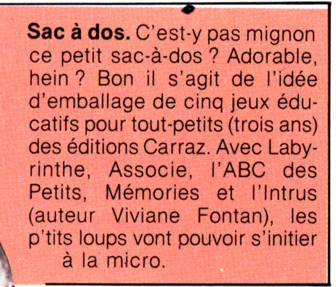
Style. La p'tite nana, c'est Katy, même qu'elle travaille à la rédaction (si ça peut t'inciter à acheter la revue !!!) Les habits qu'elle porte ont été créés par une styliste. Pascale Sublet (42.58.06.24) que nous remercions. Plus qu'une marque précise, nous te présentons un style facile à adopter. *Le Perfecto est de chez Buffalo. Les collants de chez André et les Docks trouvés aux puces.*

NOS IDÉES DE CADEAUX DE NOËL

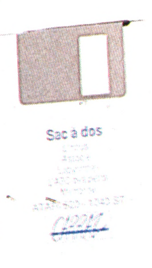
Le rêve. T'as 14 ans, t'as pas le permis bien sûr, mais t'as le droit de conduire cette super merveille ! Pour 200 F de location par jour, ou pour six bâtons — si Papa a un compte en Suisse — tu te mets au volant pour aller chercher les zessgons le soir de ton anniversaire, ou ton p'tit keum (qu'a rien qu'une mob, le gros nul !) La « Channel » disponible chez tous les concessionnaires Marven
Nous remercions le garage Marven, 65 bis, rue des Entrepreneurs, 75015 Paris, pour son aimable prêt.



Nouilles. Les Panzaninos dans l'espace... on s'y croirait ! Elles sont d'enfer ces « nouilles »... pas meilleures que les autres, mais bien plus marrantes. Bonne bouffe à tous !



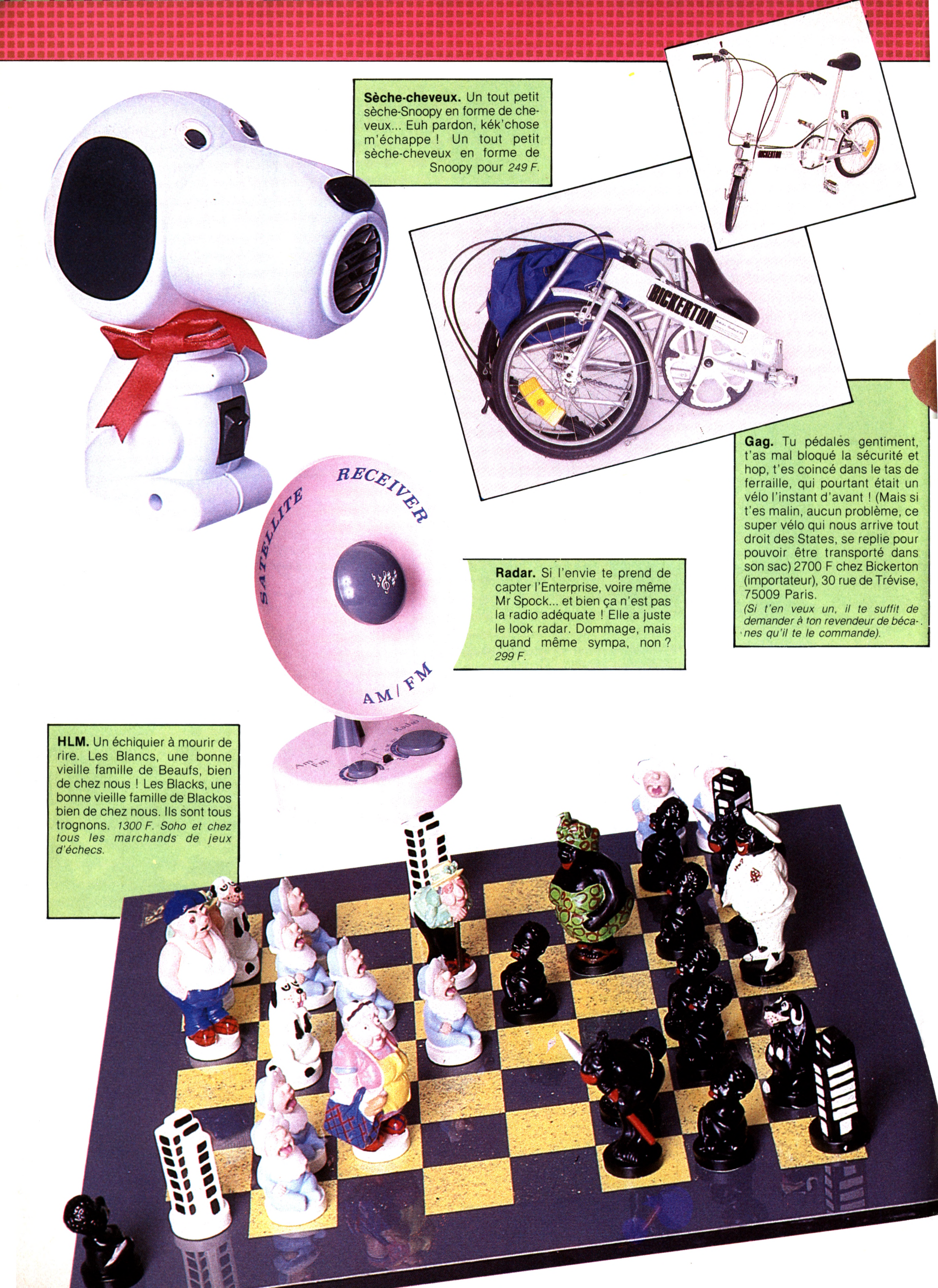
Sac à dos. C'est-y pas mignon ce petit sac-à-dos ? Adorable, hein ? Bon il s'agit de l'idée d'emballage de cinq jeux éducatifs pour tout-petits (trois ans) des éditions Carraz. Avec Labyrinthe, Associe, l'ABC des Petits, Mémories et l'Intrus (auteur Viviane Fontan), les p'tits loups vont pouvoir s'initier à la micro.







Metrina Multi. Tu as le rythme dans la peau et désire scander ton quotidien. Inutile de déformer tes poches avec un métronome, la montre que voici te comblera. Outre les spécificités d'une montre de haut niveau (chronomètre et alarme), elle chantera la note de ton choix au rythme de ton crû. *Poil à « la Baguetterie », 18 rue Victor Massé — Paris 9e et à tous les bons revendeurs de musique/percussion de la planète. 470 F.*



Sèche-cheveux. Un tout petit sèche-Snoopy en forme de cheveux... Euh pardon, kék'chose m'échappe ! Un tout petit sèche-cheveux en forme de Snoopy pour *249 F.*

Gag. Tu pédales gentiment, t'as mal bloqué la sécurité et hop, t'es coincé dans le tas de ferraille, qui pourtant était un vélo l'instant d'avant ! (Mais si t'es malin, aucun problème, ce super vélo qui nous arrive tout droit des States, se replie pour pouvoir être transporté dans son sac) 2700 F chez Bickerton (importateur), 30 rue de Trévise, 75009 Paris.
(Si t'en veux un, il te suffit de demander à ton revendeur de bécanes qu'il te le commande).

Radar. Si l'envie te prend de capter l'Enterprise, voire même Mr Spock... et bien ça n'est pas la radio adéquate ! Elle a juste le look radar. Dommage, mais quand même sympa, non ? *299 F.*

HLM. Un échiquier à mourir de rire. Les Blancs, une bonne vieille famille de Beaufs, bien de chez nous ! Les Blacks, une bonne vieille famille de Blackos bien de chez nous. Ils sont tous trognons. *1300 F. Soho et chez tous les marchands de jeux d'échecs.*

LES MAITRES DE L'UNIVERS (ENFIN PRESQUE !)



Si tu te prends pour Musclor, et ton copain pour Skeletor, d'abord, c'est grave et ensuite voilà le remède : les supers flingues-laser.

Phaser Force (Masport). Avec celui-là, tu t'exerces au tir : tu poses la cible quelque part et tu canardes comme un malade ! *190 F.*

Laser-Combat. La cible est mouvante, elle se promène partout dans la maison, attention le chat ! A notre avis, c'est le plus cool, mais enfin, hein, bon ça n'est jamais que notre avis ! *540 F. Idéal.*

Laser Tron (Bandai) et Laser Tag (Mattel) : tous les deux le même principe. Le méchant accroche la cible en bandoulière, le gentil le flingue. Si tu fais le contraire, t'as rien compris à Starky et Hutsch, c'est pas de notre faute ! *239 et 398 F.*

Nous tenons à remercier la boutique « La Récré » du Forum des Halles à Paris qui nous a prêté tous ces jouets.



IDEES DE CADEAUX POUR VOS MICROS

Les compilations

Quoi de plus sympa que d'offrir une compilation ? Pour un prix incroyablement bas, tu files à ton meilleur pote un max de jeux souvent extraordinaires.

US GOLD, Les Trésors de US Gold.
5 jeux pour Commodore (195 F disc, 119 F K7).
Gauntlet : glissez-vous dans la peau de Thor et allez combattre des tonnes de monstres.
Ace of Aces : l'alerte sonne, il va falloir décoller.
Infiltrator : un jeu d'action, de stratégie et de simulation à la fois.
Metrocross : une course contre la montre s'engage. Sautez sur votre skate-board et évitez les pièges.
Leaderboard : une simulation de golf incroyablement réaliste.

ELITE, The Best of Elite, volume 1.
4 jeux pour Commodore (159 F K7, 209 F disc).
Bombjack : Aidez Bombjack à désamorcer toutes les bombes... en évitant les monstres, bien sûr.
Frank Bruno's Boxing : une simulation de boxe.
Commando : un seul mot d'ordre dans ce jeu : tirez sur tout ce qui bouge, surtout si c'est ennemi.
Airwolf : Hawke, mon p'tit gars, faut pas déconner : seul Supercoptère peut nous sauver de la destruction...

LORICIELS, Sélection Or.
4 jeux pour Amstrad et Thomson (99 F K7, 149 F disc).
L'Aigle d'Or : découvrez tous les trésors du château des Ténèbres, et en particulier, le fabuleux Aigle d'Or.
Le Cinquième Axe : la fin de l'univers entier est proche ! Dernière chance : détruire les cyborgs devenus fous...
MGT : aux commandes de votre tank magnétique, explorez le labyrinthe infernal...
Sapiens : homme préhistorique, vous partez à la recherche de nouveaux horizons ; mais la vie n'est pas facile...

LORICIELS, Les Hits de Loriciels N° 5.
3 logiciels pour Amstrad (160 F K7, 198 F disc).
Budget Familial : qu'ai-je dans mon frigo ? Ai-je bien racheté du PQ ? Combien ai-je en banque ?
Lorigraph : premier logiciel de dessin à utiliser les icônes et les menus déroulants, Lorigraph est toujours aussi bien.
Space Shuttle : « allo, Houston ?, la navette va exploser. Qu'est-ce qu'on fait ? ».

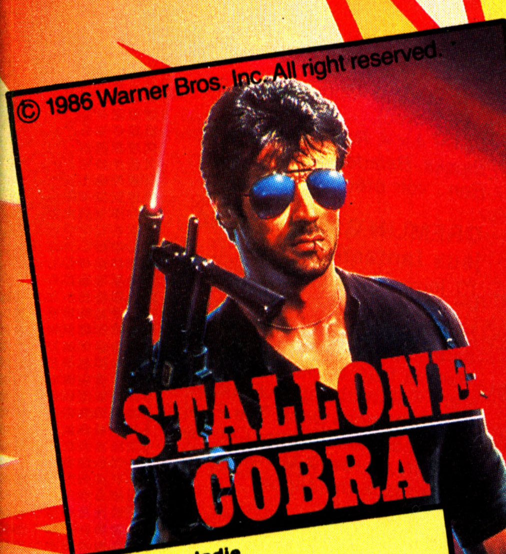
IMAGINE – Imagine Arcade Hits.
6 jeux pour Amstrad (119 F K7, 165 F disc).
Arkanoid : Vaus, petit vaisseau, doit retrouver et détruire le « Changeur de Dimensions » pour ressusciter Arkanoïd.
Slap Fight : aux commandes du Slipfighter, détruisez les hordes de créatures étrangères qui vous attaquent.
Yie Ar King Fu II : le maître poursuit son initiation au karaté ; l'élève le dépassera-t-il ?
Mag Max : dernier défenseur du genre humain, Mag Max arrivera-t-il à vaincre les affreux Sci-corps ?
Legend of Kage : Kage doit retrouver sa belle fiancée, enlevée par le méchant dragon King.
Game Over : Gremla est belle mais conne ; alors son bras droit Arkos veut la destituer. Quoi de plus normal ?

DIGITAL INTEGRATION – 4 Aces.
4 jeux pour Amstrad (119 F K7, 165 F disc).
Fighter Pilot : une des premières simulations de vol sur Amstrad.
Night Gunner : cannonnier à bord d'un bombardier de la dernière guerre, assurez la défense de votre bâtiment contre les attaques ennemies.
Tomahawk : pilotez votre super-hélicoptère avec dextérité.
TT Racer : cette simulation de course motos permet de se mesurer à deux joueurs, via deux Amstrad !

ELITE, The Best of Elite, volume 2.
4 jeux pour Commodore (compris avec le volume 1)
Paperboy : bon Dieu, que c'est dur de livrer les journaux le matin. Faut faire gaffe à tout !
Ghosts'n Goblins : si je tenais le salaud de démon qui a enlevé ma fiancée ! Mais il perd rien pour attendre !
Battle Ships : les bâtiments ennemis sont partout ! Faut les couler et vite.
Bombjack II : las de bouffer des bombes, Bombjack s'est reconverti dans la chasse au trésor.

OCEAN-All Star Hits N° 2.
6 jeux pour Amstrad (119 F K7, 165 F disc).
Mutants : dans un futur lointain, la guerre interstellaire fait rage depuis plus de six cents ans.
Army Moves : en jeep, en hélicoptère ou à pieds, traversez déserts et jungles, et investissez le Q. G. ennemi.
Tank : dirigez votre tank à travers le champ de combat et détruisez tous les chars ennemis qui vous barrent la route.
Wizball : petite balle ronde et rebondissante, tu vas avoir bien du mal à survivre dans ce monde si hostile.
Head over Heels : arrivez-vous à vous échapper du château de Dentnoire aux multitudes de salles ?
Cobra : Cobra le super-flic doit délivrer Ingrid, tombée dans les mains griffues de l'infâme Balafreur Nocturne...

OCEAN'S ALL STAR HITS N.º2



Le crime est une maladie.
Il est le remède!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hánté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique—Action en 3 D.



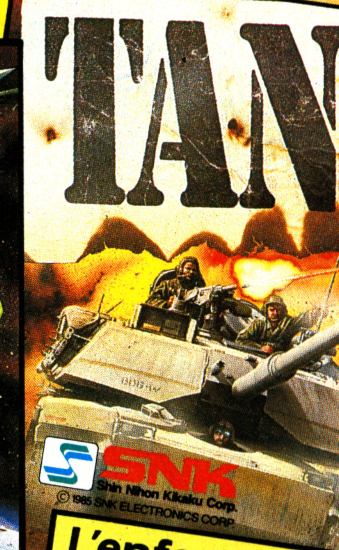
Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

WIZBALL

Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: 93 42 7145.

IDEES DE CADEAUX POUR VOS MICROS



EPYX, The World's Greatest.
4 jeux pour Atari ST (295 F).
World Games : une compilation des sports les plus insolites d'à travers le monde entier.
Championship Wrestling : ou l'art de s'envoyer en l'air... par de simples prises de catch.
Winter Games : les jeux olympiques d'hiver en direct de chez vous.
Super Cycle : une simulation de course de motos.

EPYX, The World's Greatest.
4 jeux pour Amstrad (119 F K7, 189 F disc).
World Games : comme sur ST.
Impossible Mission : glissez-vous dans la peau de Jim Phelbs, et évitez l'anéantissement de la terre.
Winter Games : comme sur ST.
Super Cycle : une simulation de course de motos.

OCEAN, Game Set and Match.
20 sports pour Amstrad, Commodore et Spectrum (129 F K7, 179 F disc).

HEWSON CONSULTANTS, Four Smash
4 jeux pour Amstrad, Commodore et Spectrum (99 F K7, 149 F disc).
Dernière minute : Hewson sort lui aussi sa compil. Avec les jeux suivants : Zynaps, Exolon, Ranarama et Uridium Plus.

COCKTEL VISION, Carré d'As.
4 jeux pour Amstrad (190 F disc).
Dakar 4 × 4 : le Paris-Dakar en fauteuil et pantoufles.
Starting Blocks : une vraie nouveauté dans une compilation : cinq nouvelles épreuves de sports dans votre micro.
Balade au pays de Big Ben : apprendre l'anglais en s'amusant, c'est déjà ça de pris.
James Debug et le mystère de Paris : vous, James Debug, parviendrez-vous à empêcher la destruction de Paris ?

COCKTEL VISION, Carré d'As.
4 jeux pour Thomson (190 F disc).
Dakar 4 × 4 : voir Amstrad.
James Debug et le mystère de Paris : voir Amstrad.
Opération Némo : commandant, votre mission consiste à reprendre la base XXO tombée aux mains de l'ennemi...
Robinson : ben oui, c'est lui, le célèbre naufragé ; à jouer tous les vendredis...

COCKTEL VISION, Carré d'As.
4 jeux pour Compatibles PC (190 F disc).
Dakar 4 × 4, Robinson, Starting Blocks, Balade au pays de Big Ben : voir précédemment.

GREMLIN GRAPHICS, 10 jeux fantastiques.
10 jeux pour Amstrad (144 F K7, 195 F disc).
Eh oui, pas moins de dix jeux dans cette compilation ; en voici la liste d'ailleurs : Avenger, Future Knight, Krakout, Thing Bounces Back, The Final Matrix, Samurai Trilogy, Convoy Raider, Au revoir Monty, West Bank, Jack the Nipper.

ERE INFORMATIQUE, Hit 3.
4 jeux Amstrad (230 F disc).
Tension, Despotic Design, Stryte, Contamination.

ERE INFORMATIQUE, Hit Atari.
3 jeux ST (250 F).
Altaïr, Turbo GT, Eden Blues.

ERE INFORMATIQUE, Aventure.
3 jeux Amstrad (250 F).
Stram I, Harry et Harry I, Mille Un BC.

FIL MALETTE.
3 jeux PC (295 F).
Numéro 10, Echecs 3D, Infiltrator.

FIL MALETTE.
4 jeux Amstrad (195 F K7, 245 F disc).
Taï-Pan, Xevious, Super Soccer, Express Raider.

FIL MALETTE.
4 jeux Amstrad (149 F K7, 195 F disc).
Starglider, Dwarf, Star Raiders II, Canadair.

FIL MALETTE.
4 jeux Thomson (24
295 F disc).
Arkanoïd, Formule I, Game Over, Sorcery.

FIL MALETTE.
3 jeux Atari ST (295 F disc).
Mayor Motion, Space Shuttle II, Super Tennis.





Image

C'est le nom d'un bar-restaurant où l'on mange des spaghettis et des hamburgers... Faut dire que le patron est autant italien que new-yorkais. Pourquoi on vous en parle dans Game Mag ? Parce qu'à l'heure qu'il est, il y a des dizaines d'affamés chez Image. Ils n'ont pas le temps de manger : ils regardent les écrans et, à la place de la traditionnelle fourchette, tiennent un joystick. Bonne bouffe et Right Scores !

IMAGE 50, rue d'Orsel 75018 Paris.

Mickey : 50 balais

Eh oui, le p'tit père Mickey aura cinquante ans en 1988. (C'est pas ça qui nous rajeunit et patati et patata...). L'année prochaine donc, Walt Disney and Co organisera de grosses réjouissances. Gremlin Graphic a sauté sur l'occasion et hop ! Ils ont signé un accord exclusif pour les jeux micros. 1988 verra donc apparaître des softs avec la p'tite souris et ses grandes oreilles sous le label Gremlin.

Advanced Flight Simulator : un Oscar

On vous en parlait le mois dernier : la Fnac organisait fin novembre la « remise de l'Oscar du meilleur simulateur de vol ». Et bien c'est donc Advanced Flight Simulator qui l'a obtenu. Avis aux mordus ! (Electronic Arts).

Les Maîtres de l'Univers

Si vous n'avez pas encore été voir ce film, courez vers la salle de cinéma la plus proche : les effets spéciaux sont vraiment époustouflants. Saviez-vous que notre grande vedette nationale, Jean « Moëbius » Giraud, un des papas de Blueberry, de l'Incal et Métal Hurlant, a travaillé sur les décors et les costumes... La Gwildor qu'il a dessinée est drôlement bien !

Idée cadeau, dernière minute

Commodore, fort du succès de son C64 fait une offre spéciale fêtes de fin d'années avec son micro hyper mondialement connu (dix millions de C64 vendus dans le monde). Pour 1990 F TTC, vous aurez :

l'unité centrale C64, un lecteur-enregistreur de cassettes, une manette de jeu (ou joystick !), une prise Péritel pour la brancher sur le téléviseur familial et cinq jeux gratoches (Arkanoïd, Legend of Kage, Nitsubishu, Ye ar Kung Fu 2, Slap Fight). Evidemment, cette information vous arrive peut-être un peu tard, mais si vos grands-parents, votre tonton, Tata Bribri etc. vous ont juste offert de l'argent pour Noël, voici une bonne idée de « placement » !

Capcom sur vos micros : c'est parti ! (Euh : GO !)

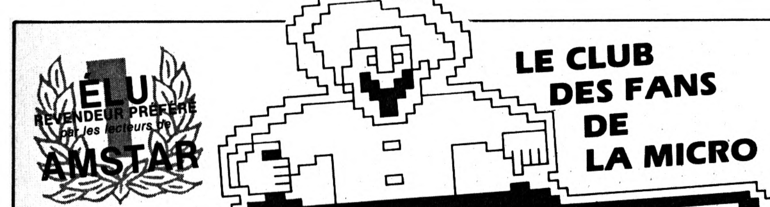
(J'espère que vous remarquerez mon état d'esprit cocasse de ce soir...). Donc la nouvelle firme anglaise GO ! — créée il y a peu par US Gold — vient de signer un accord de distribution avec Capcom. Cela veut dire que vous allez bientôt pouvoir vous procurer sur vos petits micros chéris dix jeux d'arcades édités par Capcom, qui n'hantaient jusqu'à présent que les salles du même nom. L'un des premiers qui nous arrivera de Birmingham est, paraît-il vachement bien : il s'agit de Street Fighter, une histoire de combats de rues à coups d'art martial. Prévu pour le printemps 1988.

Station informatique : une mine de Dompubs

Il y avait les mines d'or, d'argent, les mines de crayons et les mines-jupes (!!!) voici les mines de Dompubs pour possesseurs d'Atari ST. Autrement dit, les endroits où vous pourrez vous procurez beaucoup de logiciels du « domaine public » : coûtant juste le prix de la disquette plus les frais d'envoi.

Le « public domain » marche très très bien Outre-Manche, ou Outre-Atlantique, il a un peu de mal à s'installer en France. Bêtes comme on est, on a un peu trop tendance à penser que tout ce qui n'est pas cher est nul. Avouez que c'est crétin comme réflexion (et quand je dis crétin, je pèse mon mot) et intéressez-vous donc un peu au catalogue de Station Informatique. Le mois prochain, nous vous testerons certains de leurs jeux, en attendant, vous pouvez toujours essayer leurs disquettes n° 21, 33, 42, 61 ou 62 : elles sont bourrées de jeux et ne valent que 49 F. Si vous voulez en savoir plus, demandez-leur leur catalogue, il en vaut la peine.

Station informatique, 57 rue d'Orsel, 75018 Paris.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION
LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES 115/195F
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2
+ACE+LIGHTFORCE
+INTL KARATE 95/145F
+BATTY+SHOCKWAY
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL 129/179F
+SUPERTEST DECATHLON
ALBUM EPYX
+SUMMER GAME + BREAK DANCE
+PITSTOP 2 99/145F
+IMPOSSIBLE MISSION
ELITE TRIPLE PACK
+GREAT GURAYON
+AIRWOLF 2 99/145F
+SPACE IN C
HIT PACK 2
+1942+ SOOBY DOO
+ANTIRIAD 99/145F
+COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+FIGHTING WARRIOR
HIT PACK
+COMMANDO+ BOMBJACK
+AIR WOLF 69/119F
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET
+PING PONG 95/145F
+HYPERSPORTS
+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION 3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER 95/145F
+RAMBO
+FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95/145F
ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ALTERNATI WORLD GAMES	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135/145F
FLASHPOINT	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
INTERNATIONAL KARATE 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JACKAL	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

LAZER TAG	95/145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145F
MAD BALLS	95/145F
NEBULUS	95/145F
PHANTOM CLUB	95/145F
PLATOON	89/145F
PROHIBITION	175F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RASTAN	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SHACKLED	95/145F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADE TOURNAME	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
MASK 1 NF	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SCRABBLE NF	185F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN NF	89/129F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

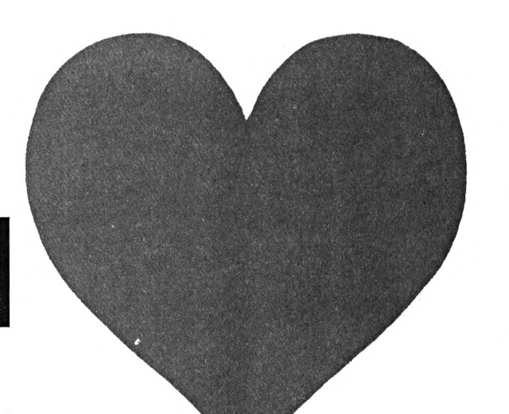
SPECIAL ATARI ST DES PRIX DEMENTS

ALBUM EPYX **245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING

MALETTE JEUX FIL
+ SUPER TENNIS+ SPACE SHUTTLE2
+ MAJOR MOTION **275F**

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **250F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ALTAIR NF	275F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ARMY MOVES	175F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN	195F
BARBARIAN (PALACE)	165F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	215F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	225F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	225F
BOB MORANE:LA JUNGLE	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEFLECTOR	175F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	215F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	225F
INDIANA JONES NF	165F
IMPOSSIBLE MISSION	225F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
KARATE KID 2 NF	155F
KARATE MASTER NF	145F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	185F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 1	265F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
LIBERATOR NF	129F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MARCHE A L'OMBRE NF	165F
MACACAM BUMPER NF	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES NF	225F
MEAN STREAK	225F
MEWILO	225F
MISSION	185F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OUT RUN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	225F
PROHIBITION NF	225F
RANARAMA	175F
ROAD RUNNER NF	175F
RENEGADE	195F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
ROADWAR EUROPA	245F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SHACKLED	225F
SKULL DIGGERY	175F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX NF	195F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HUEY NF	195F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	225F
TNT	175F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
ZOMBI	195F

Courrier des lecteurs Poil au  !



Bon, ben voilà le courrier troisième du nom. Au sommaire, plusieurs critiques (encore ? Quand est-ce que vous le trouverez entièrement génial, notre Game Mag ?) ; je vais les résumer ci-dessous. Non, le plus important, c'est qu'on reçoit de plus en plus de lettres de petites gonzesses en herbe, c'est génial, ça nous fait achtement plaisir. (NDLR : ici suivaient plusieurs lignes d'un machisme exacerbé. J'ai donc « saqué ». Normal ! Mireille).

Les principales critiques exprimées concernent la rubrique Games. Beaucoup d'entre vous reprochent d'abord le manque de pluralité des machines, ensuite la taille rikiki de certains tests de softs, et enfin le manque de clarté de notre système de notation. C'est vrai que ce sont toujours les mêmes ordinateurs qui reviennent le plus souvent : Amstrad, Commodore et Atari. Mais c'est quand même pas de notre faute si l'actualité logicielle se fait principalement autour de ces trois machines. Autre chose, la taille des tests de softs ; je le répète encore une fois, plus un soft est mauvais, plus sa critique est courte et inversement. On peut penser ce qu'on veut de ce système, mais il permet de réserver le plus de place possible aux softs géniaux. Enfin, on a déjà révisé notre système de notation. Si le nouveau ne vous plaît toujours pas, dites-le. On le révisera lui aussi. Vous avez été très nombreux à répondre à la question concernant le sexe d'Al Kawarismi (presque trois réponses – deux exactement – un record !). Tous pensent qu'Al est un homme, de par sa manière de parler de l'Amiga au féminin. Ce célèbre auteur ne consent toujours pas à dévoiler son secret, argumentant qu'il peut très bien être lesbienne. Enfoiré, va. Tu vas les payer, tes posters. Et plus vite que ça. Sinon, vous êtes toujours aussi nombreux à trouver Game Mag super-génial-extraordinaire-fantastique, ça fait plaisir. Merci à tous.

Stéphane S.

Pourriez-vous m'expliquer pourquoi la rubrique KO ne figure pas dans le numéro 2 de Game Mag ?

Tarek Temiati, Ris-Orangis

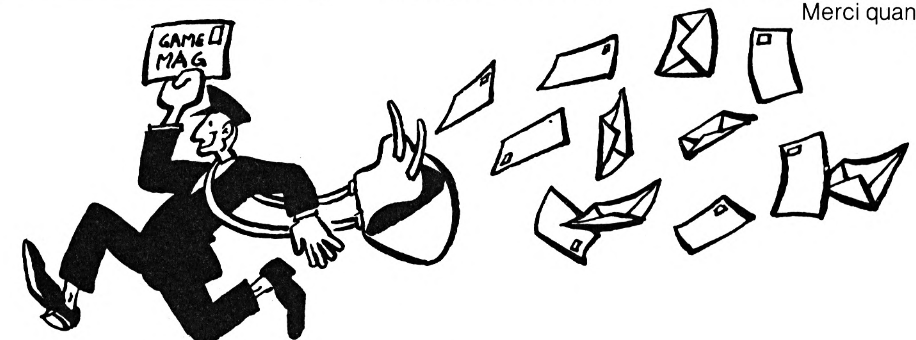
Ah, enfin une question intéressante ; enfin un lecteur qui a remarqué l'absence des KO dans Game Mag N° 2. Je commençais à désespérer que cela n'arrivât (imparfait du subjonctif) un jour. Alors, oui, je puis t'expliquer. Au revoir.

Non, sérieusement : les KO ont été supprimés au dernier moment pour cause de manque de place dans le journal. Notre patron adoré ne nous alloue qu'un certain nombre de pages par mois, on doit faire avec. Alors on a décidé que, quand il faudra, on virerait une ou plusieurs rubriques parmi les moins importantes pour dégager un peu le terrain. C'est ce qui est arrivé aux KO, et aux listings (ça, personne ne l'avait remarqué...). Ce mois-ci : il y en a !

Est-il vrai que vous êtes à la recherche d'illustrateurs pour votre revue, parce que je commence à me rouiller les pinceaux depuis quelques temps ?

Paul Carali, Paris

Cher monsieur, on vous aura mal renseigné. Des illustrateurs, on en a à la pelle, et je dirais même plus, à la benne. Non franchement, on a ce qu'il faut. Merci quand même de votre aide.



LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.



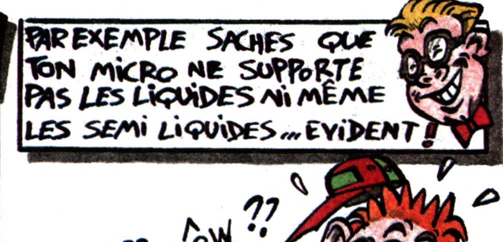
25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

Bon de commande: Nom et adresse:..

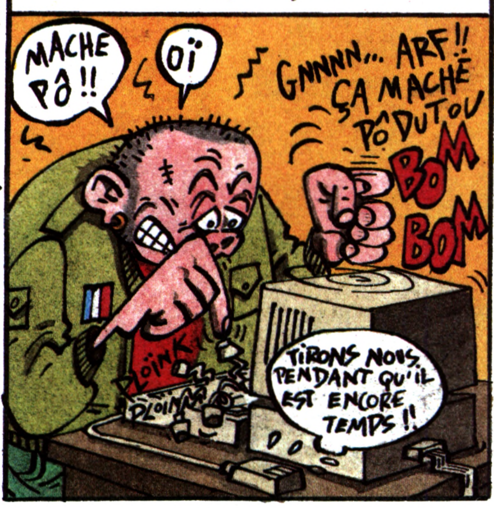
....

Blueberry . disk: Thomson 220F☐.Atari ST 245F☐.Amstrad CPC 199F☐. Comp.PC 255F☐ +10F de port


ENTRETIEN
HUM !HUM !! ET BIEN BONJOUR PETIT LECTEUR... AUJOURD'HUI C'EST EN EFFET DE L'ENTRETIEN DE TON MICRO QUE NOUS PARLERONS.
HOP
HUM.. CASE SUIVANTE... S'IL VOUS PLAIT


PAR EXEMPLE SACHES QUE TON MICRO NE SUPPORTE PAS LES LIQUIDES NI MÊME LES SEMI LIQUIDES... EVIDENT !


RRR R MRAOW ?? RR
HELP
CRAC

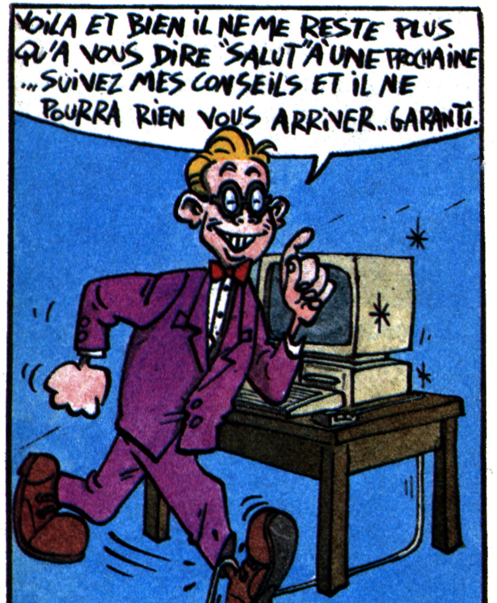

LA FORCE PHYSIQUE N'EST PAS UNE BONNE CHOSE POUR TON MICRO, IL SE MANIPULE AVEC DELICATESSE.
MACHE PÔ !!
OÏ
GNNNN... ARF !! ÇA MACHE PÔ DU TOU
BOM BOM
TIRONS NOUS PENDANT QU'IL EST ENCORE TEMPS !!

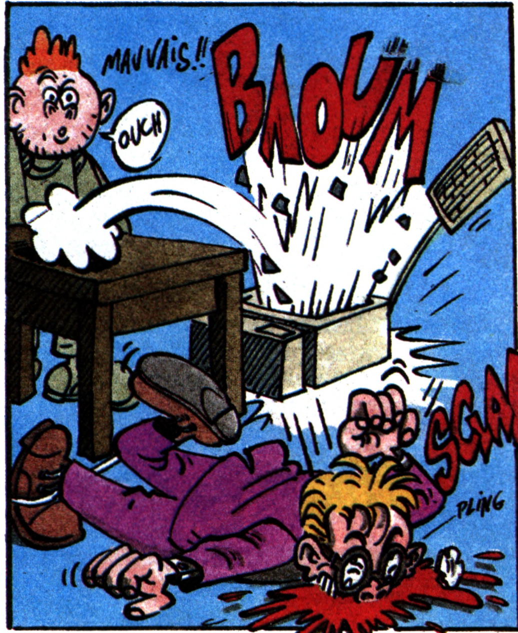

C'EST ELLE AUSSI QUI EST LA CAUSE GÉNÉRALE DE LA MORT DES JOYSTICKS.. !

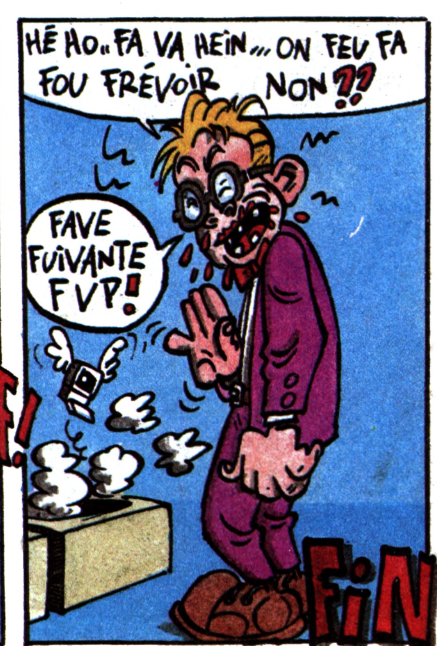

BINCAOSSI ÇA MACHE PÔ. CÉPAKOUL
OÏ
GG


HA OUI SI D'AVENTURE Y'EN A PARMI VOUS QUI VOUDRAIENT OUVRIR LEUR MICRO (JE NE VOUS LE RECOMMANDE PAS), N'OUBLIEZ PAS... ÇA MARCHE A L'ELECTRICITÉ !! ON SAIT JAMAIS.
HA MON DIEU SI JEUNE HA LALA !
HA OUAI ... ÇA.. ÇA.. C'EST VRAI... DU 220 PAS DU 110 !


DERNIERS PETITS CONSEILS.. SI TU VEUX UN MICRO COMME LE MIEN !! NETTOIE LE DE TEMPS EN TEMPS AVEC DU COTON ET DE L'ALCOOL A 90.


VOILA ET BIEN IL NE ME RESTE PLUS QU'A VOUS DIRE "SALUT" A UNE PROCHAINE ... SUIVEZ MES CONSEILS ET IL NE POURRA RIEN VOUS ARRIVER.. GARANTI.

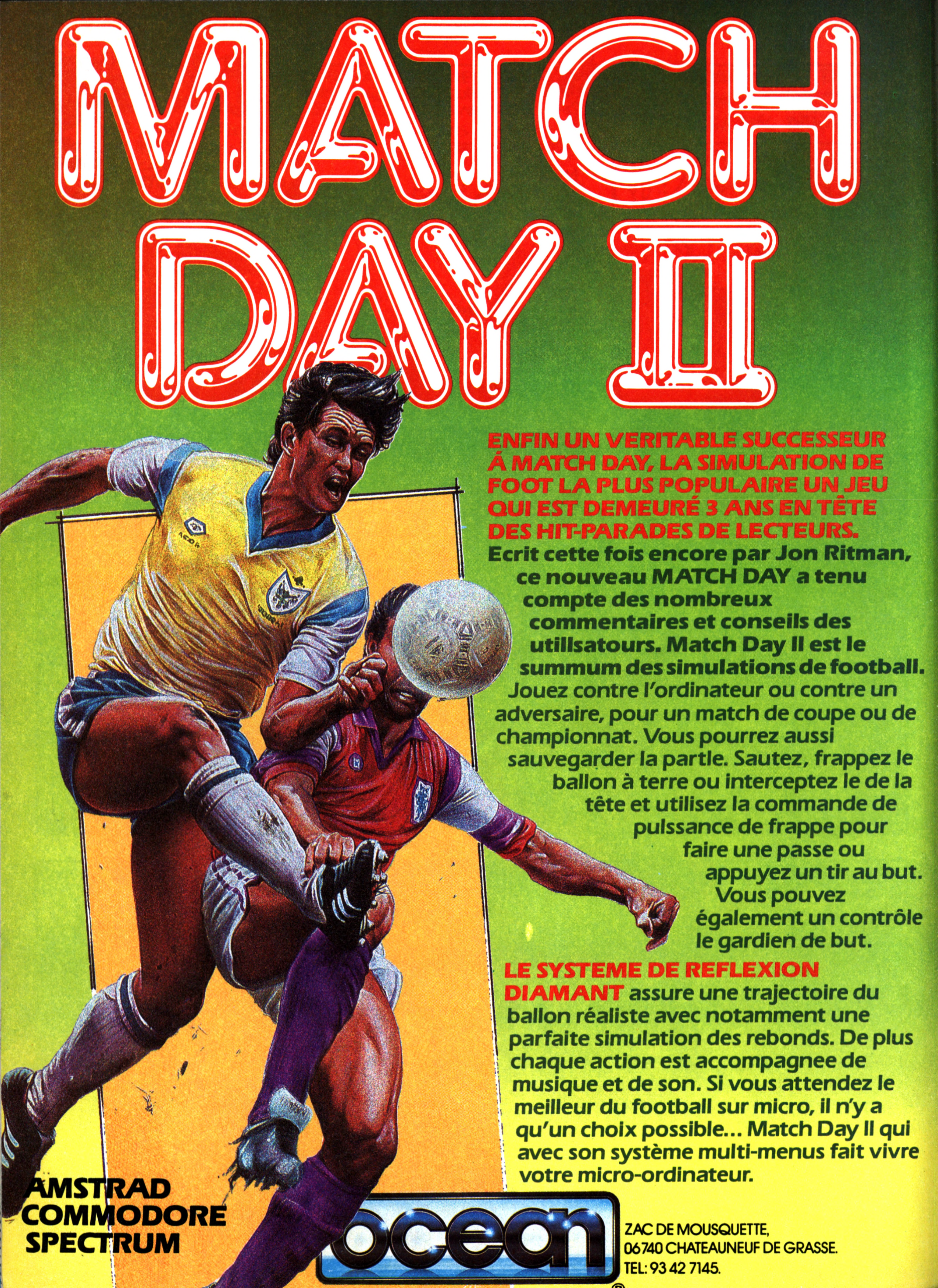

MAUVAIS !!
OUCH
BAOUM
SGAF !
PLING


HÉ HO.. FA VA HEIN... ON FEU FA FOU FRÉVOIR NON ??
FAVE FUIVANTE FVP !
FIN

Iron Lord



vous etes dans un
petit village
---
chatenay malabry
TORRES.-
les FNAC dès la sortie du produit.
IRON LORD
Atari ST : 299 F □
Amiga * : 299 F □
Port gratuit
Règlement C.C.P. ou Chèque bancaire
à retourner à : UBI SOFT
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL Cedex
* Bientôt disponible.
UBI Soft
Tél. 43 39 23 21


MATCH DAY II
ENFIN UN VERITABLE SUCCESSEUR Á MATCH DAY, LA SIMULATION DE FOOT LA PLUS POPULAIRE UN JEU QUI EST DEMEURÉ 3 ANS EN TÊTE DES HIT-PARADES DE LECTEURS.
Ecrit cette fois encore par Jon Ritman, ce nouveau MATCH DAY a tenu compte des nombreux commentaires et conseils des utilisatours. Match Day II est le summum des simulations de football. Jouez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, pour un match de coupe ou de championnat. Vous pourrez aussi sauvegarder la partle. Sautez, frappez le ballon à terre ou interceptez le de la tête et utilisez la commande de pulssance de frappe pour faire une passe ou appuyez un tir au but. Vous pouvez également un contrôle le gardien de but.
LE SYSTEME DE REFLEXION DIAMANT assure une trajectoire du ballon réaliste avec notamment une parfaite simulation des rebonds. De plus chaque action est accompagnee de musique et de son. Si vous attendez le meilleur du football sur micro, il n'y a qu'un choix possible... Match Day II qui avec son système multi-menus fait vivre votre micro-ordinateur.
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

En tant que possesseur d'un Apple II Gs, je me suis senti interpellé par la réponse faite à Olivier Fadda au sujet d'Apple (Game Mag n° 2). Si vous attendez que les éditeurs vous envoient des softs, alors vous n'écrirez jamais aucune ligne sur l'Apple II Gs (je ne parle que du Gs car c'est la seule machine qui soutienne la comparaison avec l'Amiga ou le ST). J'ignorais que le travail de journaliste consistait à attendre, le derrière sur une chaise, que les informations arrivent toutes seules ! Le travail d'enquête et de recherche n'a-t-il plus cours ?

John Wildest, Je-sais-pas-où



Mon p'tit John, t'as entièrement raison ; le travail de journaliste ne consiste pas du tout à attendre que l'information veuille bien arriver. Mais ta méprise ne tient qu'à une chose : je me suis mal exprimé dans ma réponse à Olivier Fadda. Je voulais seulement lancer un appel aux différents éditeurs ou importateurs des softs sur Apple, pour qu'eux aussi se remuent un peu ce qui leur sert d'arrière-train. D'un autre côté, je te rassure, le travail d'enquête et de recherche a toujours cours, tout au moins à Game Mag.

Je possède un MSX 2, et désirerais savoir si je puis y connecter des cartouches de jeux destinées à la console Sega ; afin de profiter des jeux extraordinaires propres à cet appareil ?

Jean-Claude Paulin, Paris

Essayez, vous verrez bien. Personnellement, je ne crois pas que ça marchera, mais bon, on sait jamais. Mais je doute. Z'avez qu'à voir, hein. Ça m'étonnerait beaucoup. Mais bon.

Pourquoi ne testez-vous que des jeux, et non pas des utilitaires comme Side Kick, Sprint... dans votre revue ?

Philippe Kahn, Scotts Valley (USA)

Tout simplement parce qu'on s'appelle Game Mag, pas Borland Mag, cong.

Possesseur d'un CPC 464, j'envisage l'achat du 520 STF ou du 1040 STF de Atari (pour la qualité graphique et les traitements de texte). Les STF sont-ils en vente avec ou sans moniteur (au choix, quoi) ? Puis-je oser me permettre d'avoir la hardiesse d'imaginer pouvoir brancher le STF sur le moniteur de CPC 464 ? Pensez-vous que les STF se démodent, c'est-à-dire que les éditeurs commencent à se détourner d'eux ? Existerait-il un autre ordinateur idéal (512 Ko, logithèque bien remplie, prix raisonnable, bonne qualité graphique...) ?

Jean Saintantoinne, Charlieu

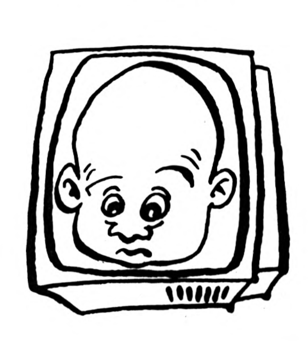
D'abord, les moniteurs : les 520 STF sont vendus au choix soit avec un moniteur monochrome (très pratique pour les traitements de texte...), soit sans moniteur aucun, mais juste un câble péritel pour le brancher sur la télévision familiale. Le 1040 quant à lui est vendu obligatoirement avec un moniteur, soit couleur, soit monochrome. Sinon, il existe un câble, fabriqué par HP Electronics destiné à brancher un ST (F ou pas) sur un moniteur Amstrad. J'espère que ton moniteur est couleur, sinon ça sera pas vraiment la joie.

Ensuite, il est totalement erroné que les éditeurs commencent à se désintéresser du ST, bien au contraire. Ils ne sont encore qu'au début du développement sur cet ordinateur. L'avenir promet... Enfin, seul l'Amiga 500 correspond à ce que tu attends d'un ordinateur, à un petit détail près : la logithèque n'est pas encore très développée, mais cela ne saurait tarder. Les éditeurs ont, je crois, enfin pris conscience qu'il y avait avec l'Amiga un véritable marché à prendre...

Bonjour ! Je viens juste de découvrir Game Mag. A peine ai-je eu le temps de le lire entièrement, que j'ai pris ma plume pour vous écrire. Game Mag, c'est super-extra-génial (c'est d'ailleurs ma revue d'informatique préférée du moment ; je la dévore des yeux dès qu'elle arrive). J'ai une question à vous poser : quel est le prix des digitaliseurs vocaux ? Et des digitaliseurs d'images ? En attendant votre réponse, et en vous remerciant mille fois... Salut.

Renaud Verkyndern, Nevers

Ah, mon p'tit Renaud, ton enthousiasme fait plaisir à voir. Merci. Alors, en ce qui concerne le prix des digitaliseurs sonores et graphiques, j'ai malheureusement un petit problème pour te répondre : quel ordinateur possèdes-tu ? Ceci est un exemple de lettres que nous recevons fréquemment ; emportés par leur élan, nos lecteurs adorés oublient de préciser le micro sur lequel ils travaillent. Alors vous qui êtes dans ce cas, ne vous étonnez pas si votre lettre reste sans réponse...





BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	195F
+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE	189 F
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX	
+LEGEND OF KAGE	165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	165 F
ALBUM HEWSON	
+EXOLON+ZYNAPS	145F
+RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM LORICIEL	
+5° AXE+SAPIENS	145F
+MGT+AIGLE D'OR	
ALBUM UBISOFT	
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT	215F
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL	
CARRE D'AS	
+STARTING BLOCK+DAKAR	
+GORBAF+JAMES DEBUG3	195F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	245 F
ELITE 6 PACK N°2	
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	145 F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	145 F
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+...	179F
+SUPERTEST DECATHLON	
ELITE TRIPLE PACK	145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC	
OCEAN STAR HITS	145 F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	145F
KONAMIS GREATEST HITS	
+GREENBERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE ARKUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ACE 2	145F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
CATCH 23	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
DEATH OR GLORY	145F
ENTREPRISE	145F
XI	195F
FIRE TRAP	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
LA MASCOTTE	195F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
OXPHAR	205F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHARAON	179F
PLATOON	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUIN	245F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
RX 220	179F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SIDE ARMS	145F
SKAAL	195F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
V2	175F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	135F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUD	245F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
QUAD	179F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SILENT SERVICE NF	139F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CLA LEADERBOAR	145F
ACROJET NF	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
GUADALCANAL	145F
INVITATION NF	195F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
Les Passagers du Vent 2	285F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
MONOPOLY NF	245F
NECROMANCIEN	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SCOTT WINDER NF	225F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES	
+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D	
+NUMERO 10	
PC HITS	225F
+ TOP GUN + STRIP POKER	
+ GREAT ESCAPE	
+THE DAMBUSTERS	

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
BRUCE LEE NF	175F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ECHECS 3D NF	175F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUD	275F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MARCHE A L'OMBRE	225F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
SHARD OF SPRING	245F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOLO FLIGHT NF	195F
STARFLIGHT	225F
SUBBATTLE SImulator	225F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TAI PAN NF	145F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

AMSTRAD CASSETTES

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES — 119 F
BEST OF ELITE 2 — 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE — 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS — 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE — 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER — 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS — 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT — 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER — 95 F
ERE HITS N°2 — 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT — 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC — 145F
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER — 95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX — 95F
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 — 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 — 99F
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN — 99F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 — 95F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 — 95F
HIT PACK 1
+BOMBJACK — 85F
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG 95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU

LES ALBUMS (suite)

ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS — 95F
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT — 175F
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR — 95 F
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT — 95F

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ACE 2	95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BASKET MASTER	89F
BLOOD VALLEY	95F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB M LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
CATCH 23	89F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRASH GARET	195F
DEATH OR GLORY	99F
E.X.I.T	145F
ENTREPRISE	89F
FIRE TRAP	95F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHARAON	129F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKETBAL	95F
STRYFE 2	135F
THE LAST NINJA NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

BARBARIAN NF	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MASK 1	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	120F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SILENT SERVICE	85F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDIE	135F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
FLASH NF	95F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GUADALCANAL	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
MONOPOLY NF	175F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
SURVIVOR	89F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

Promotions sur manettes

Manette Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ________

GAME 03/87

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST



En Angleterre et aux Etats-Unis, les jeux vidéo sont devenus un véritable culte. Les exemplaires d'un même logiciel s'y vendent par dizaines de milliers... Il faut avouer que les Anglo-saxons ont pris de l'avance ! Chaque mois, Doctor Bit, le plus british de la rédaction, ramène des trucs géniaux de ses voyages (NDLR Mireille : vous avez un peu vu la modestie du Dr Bit ?)

MADE IN ENGLAND

En novembre, lorsque je suis arrivé à Londres, c'était déjà Noël ! Les rues illuminées, les magasins bourrés à craquer de jeux déments, dix pères Noël dans chaque boutique, des sapins de Noël à chaque angle de rue... Haaa, Noël en Angleterre...

Ça dure trois mois !

Je me faufile jusqu'à Hamleys, le super-marché du jouet anglais, six étages de vrai délire ! Premier étage : partout des robots et des pistolets laser me mettent immédiatement dans l'ambiance. Sur un écran géant, un Kid de 10 ans éclate quelques vaisseaux spaciaux tout droit sortis de la console Sega... Ici, les consoles de jeux, sorties en France le trimestre dernier, ont déjà fait un gros succès. En me dirigeant vers l'étage supérieur, je me trouve face à un mur entier de MadBalls. Vous avez déjà vu les MadBalls : ce sont des balles de plastique en forme de têtes de montres... Et bien, après les balles, les éditeurs de jouets anglais ont sorti les Madballs en bandes dessinées, en dessins animés, en jeux vidéo (bientôt sur vos écrans !) et prochainement en film.

Bon, je monte encore : passons sur les poupées Barbie qui occupent le deuxième, les peluches qui squattent le troisième pour arriver au quatrième étage... Haa, le quatrième étage ! Des centaines de kids se pressent devant un immense présentoire où des jeux pour leurs micro-ordinateurs (Amstrad, Commodore ou Sinclair !) sont vendus pour moins de cinquante francs. Des dizaines de best-sellers, que l'on trouve en France pour 150 francs, vendus pour quelques livres sterling ! Le paradis... des soldes de softs !

En regardant les rayonnages avec plus d'attention, j'apprends que bon nombre de nouveautés présentées au PC World Show sont déjà dans les vitrines : Captain America, International Karate 2, Gauntlet 2, Renegade, Mask 2, Basil détective privé, Red Led, Druid 2, Charlie Chaplin, Backlash (génial !!), etc... Certains arrivent actuellement en France, d'autres attendront le début 88 pour traverser la Manche.

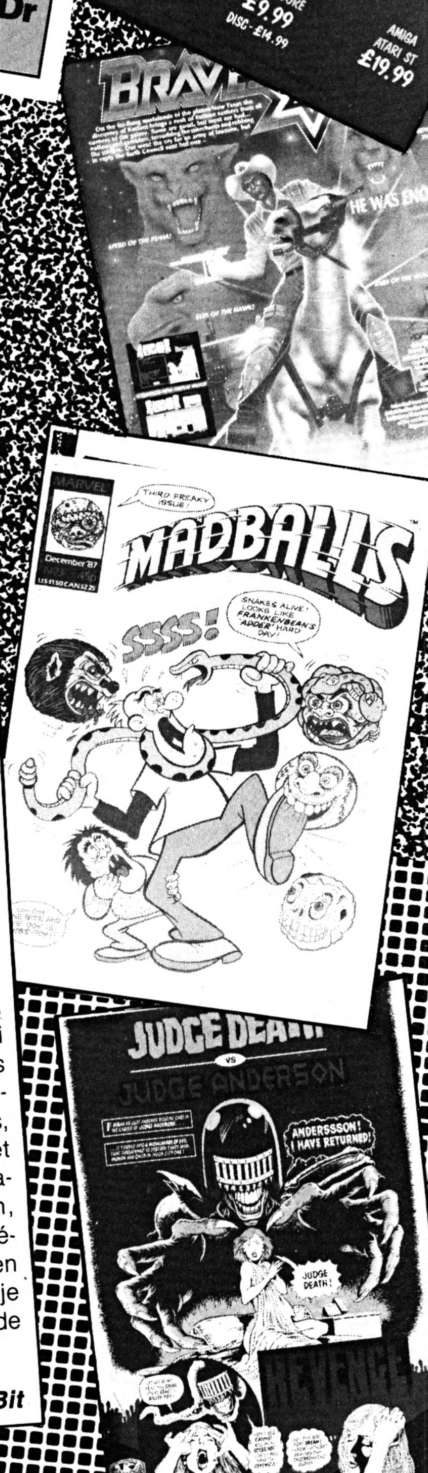
Dans la liste des jeux que j'ai dressée plus haut, vous avez probablement remarqué qu'il y a beaucoup de « 2 »... Hé oui, ça y est : les programmeurs de jeux vidéo font comme les réalisateurs de cinéma : ils sortent des « séries », bientôt Barbarian numéro 95521... Espérons que ce mouvement ne sera pas aussi néfaste à la qualité des programmes qu'il ne l'a été pour les films !

Ici comme en France, tout le monde attend avec impatience, la sortie, en décembre, de jeux comme Out Run, Les Maîtres de l'Univers, Bravestar, Judge Dreath, Knightmare et Garfield. Les Maîtres de l'Univers et Bravestar, vous connaissez les dessins animés et les jouets ; vous allez bientôt connaître les films et les jeux !

Garfield, qui arrive juste en ce moment — voir par exemple la chaîne de magasin « La Carterie » est le chat anglais le plus comique que je connaisse. Le jeu devrait être hilarant !

Bon, je reviens à Hamleys : avec le cinquième étage, on passe dans l'univers des jeux de rôles et d'aventures... Mais si vous savez bien : « Donjons et Dragons », « L'appel de Cthulu », « Paranoia », « Warhammer », etc... Des jeux fabuleux englobant un univers de jeu tout aussi fabuleux : des versions grandeur nature, les figurines de plomb démoniaques, des gadgets insensés, et puis des endroits incroyables à explorer ! Bon, c'était juste pour vous allécher... La rédactrice en chef m'a promis que je pourrais vous reparler de tout cela très bientôt.

Doctor Bit



ST PC TO

MÉWILO

COKTEL VISION - AVENTURE

Parapsychologue de renom, vous débarquez le 7 mai 1902 à Saint-Pierre, la cité martiniquaise ensevelie sous les cendres de la montagne Pelée le 8 mai 1962 ! (Un seul rescapé, un prisonnier dans sa cellule). Si vous débarquez en cette matinée de printemps, c'est parce que vous avez été convié à élucider une affaire de « zombi »...

Ce logiciel d'aventure possède une très grande qualité de réalisation que l'on trouve rarement chez ses confrères. Il offre en plus de l'aventure passionnante un regard culturel sur la Martinique, ses coutumes, son parlé chatoyant, sa faune, sa flore... Dans le coffret vous trouverez également une cassette audio du groupe antillais Malavoi (musique du logiciel) et une recette de cuisine créole, « Le Calalou ». Tout cela justifie déjà l'achat du logiciel.

En 1902 aux Antilles, l'esclavage n'a été aboli que depuis peu de temps, il reste encore des séquelles profondément encrées dans la mémoire des populations noires, blanches et mulâtres. A priori régler une affaire de « zombi » devrait concerner le quimboiseur (« sorcier »), alors pourquoi vous, un bébé (un blanc) êtes-vous chargé de l'affaire ? Peut-être parce que vos employeurs du moment sont les Hubert-Destouches et qu'ils sont blancs ?

Ils vous ont écrit qu'ils affrontaient des choses bien étranges : gémissements sépulcraux, pleurs, bruits d'outre tombe... Bref une sorte de zombi malheureux trouble vos nuits et vous persécute. Découvrez son mystère afin de nous révéler ses désirs, son origine et ce qu'il convient de faire.

Ce logiciel d'aventure possède l'avantage de montrer tout de suite tous les lieux sur lesquels il suffit de « cliquer » pour se déplacer (pas d'interminables Nord, Est, Nord...). Néanmoins, si vous ne vous êtes pas encore découvert de raison d'aller à tel ou tel endroit, vous ne pourrez y arriver dans un premier temps. C'est bête car ces refus donnent des indications faciles et gratuites (il suffira donc d'essayer de temps à autre, même si l'on ne sait pas que l'on sait). (NDLR : ça, c'est de la clarté, ou je ne m'y connais pas !) Certaines énigmes sont extrêmement dures à trouver.

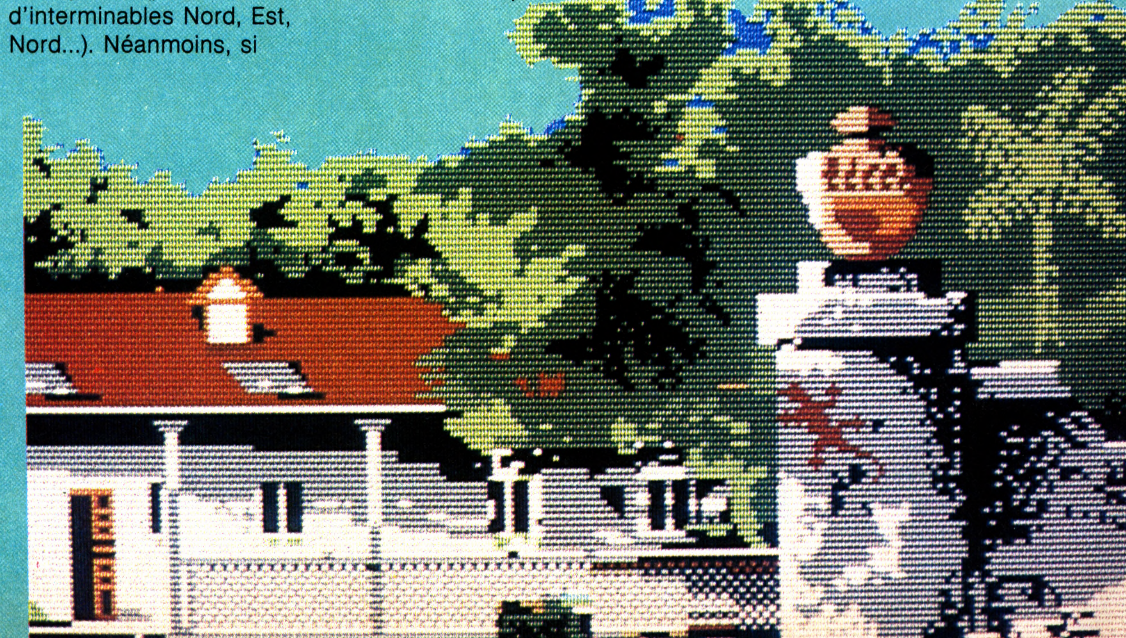
Il ne faut surtout pas hésiter à se cultiver au cours du jeu sur le paradis qu'est cette île, c'est parfois primordial pour avancer plus à fond dans l'aventure. Méwilo est le premier logiciel d'une jeune femme passionnée d'aventure. Souhaitons qu'elle fasse des émules.



Michel Roveau



Mireille: Vous comprenez, moi j'adore le punch coco, le boudin antillais et les jeux d'aventures où on ne se sent jamais coincé. Donc j'adore Méwilo: 18/20.



C'EST BOB POUR LE MORANE...

« L'aventurier de tous les dangers, (dixit Indochine), est en quête de nouveaux dangers ». Le héros d'Henri Vernes, Bob Morane, dont les aventures ont été lues par plus de cinquante millions de lecteurs depuis près de trente trois ans (âge qui d'ailleurs est le sien), est donc maintenant confronté aux puces, aux Datas, et autres Pokes. Assurément un univers qu'il ne devait pas s'attendre à découvrir lors de sa naissance.

Le mythe qui s'est installé autour de ce héros est dû à l'association de quatre arts qui ne sont pas tous mineurs. Bob Morane a, au cours de sa carrière, collectionné les preuves de sa popularité. En tout premier des romans. Plus de cent cinquante volumes sont parus à ce jour, chez trois éditeurs sur une période de trente-trois années : Marabout Pocket, les Editions Champs Elysées et la Bibliothèque Verte. Puis, Bob Morane passe sur le petit écran. Il prend vie dans une série de vingt-six épisodes commandée par l'ORTF entre 1960 et 1965. Claude Titre incarne le personnage. La bande dessinée prend la relève. Ce sont près d'une quarantaine d'albums qui ont été publiés à ce jour chez Marabout (encore), Dargaud, aux éditions du Lombard et aux éditions Deligne. Les BD furent adaptées par Henri Vernes lui-même et dessinées par Attanasio, Forton, Vance et Coria. N'oublions pas la chanson avec le groupe Indochine...

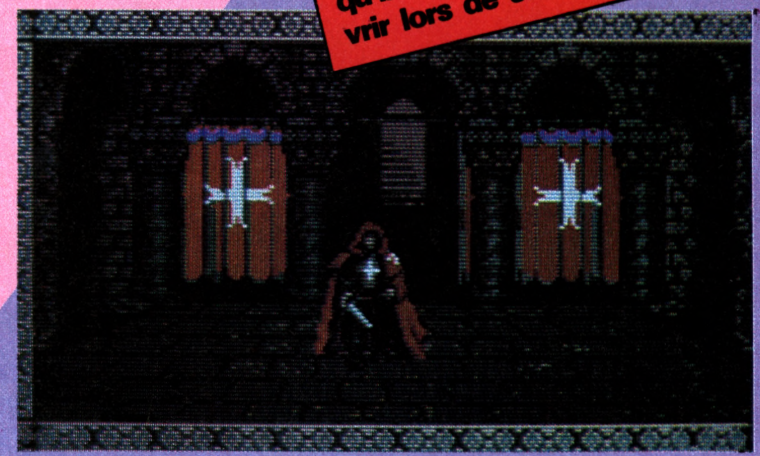
Henri Vernes, le père

Henri Vernes a soixante-neuf ans. Durant la guerre, il travaille pour un service de renseignements allié et devient ensuite correspondant pour une agence de presse américaine. Voilà près de vingt-cinq ans qu'il se consacre exclusivement à son héros. Le portrait et la carrière de Morane sont vite tracés. Il devait avant tout remplacer dans le cœur de milliers de lecteurs les Tarzan et autres Buffalo Bill, personnages vieillissants. Bob Morane commence par être journaliste puis agent secret. Il endosse ensuite la casquette d'ingénieur multi-spécialiste, habile en tout et prêt à tout...

Infogrames, le cinquième axe

Une collection Bob Morane tout entière va voir le jour. La voici lancée. Trois thèmes différents pour les trois premiers titres de la série : la jungle, le Moyen-Âge et la science-fiction. Bob Morane est un nouveau concept du logiciel utile et agréable. Chaque coffret de cette collection comprendra un livre de poche magazine et un logiciel. Ce livre de plus de trois cents pages (dont 128 en couleurs) se compose d'un roman, d'une BD, d'un « guide pratique » et d'une aventure dont vous êtes le héros.





BOB MORANE

INFOGRAMES - ARCADE

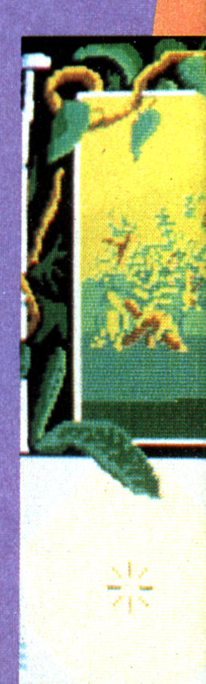
● CHEVALERIE

BEURK !!! GAME MAG



Dans la grande série des *« Bob Morane »*, voici *Bob Morane - Chevalier !* Le jeu d'action est assez inintéressant : Morane se déplace dans une moitié d'écran et les commandes du joystick sont assez difficiles à assimiler. Par contre, les monstres que l'on doit combattre (à mains nues) sont bien dessinés et la musique qui accompagne le tout, bien qu'insupportable au bout de dix minutes, est bonne !
Malheureusement, Bob Morane demeure un logiciel auquel on n'a pas envie de jouer.
Passons au livre qui est un peu plus intéressant : le roman est un *Bob Morane* classique, bien écrit et bien enlevé, la BD (*Les Ecluses du Ciel*, déjà publiée chez *Glénat*) est de bonne qualité (bien que l'histoire soit longue à se mettre en route) mais n'a aucun rapport avec *Bob Morane* (Fans s'abstenir !), le guide de la chevalerie est un guide de la chevalerie et le jeu d'aventure (et non pas de rôle !) qui fait cinquante pages est le seul jeu vraiment intéressant dans tout cela...
Avec ce « jeu dont vous êtes le héros » de cinquante pages, vous aurez donc en prime : un logiciel faiblard, un roman de Bob Morane (je l'avais déjà !), une BD parue dans CIRCUS et une douzaine de pages recopiée sur votre manuel d'histoire... Hum...

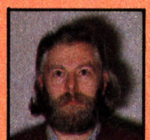
Doctor BIT



JUNGLE

Le roman du « livre magazine » de Bob Morane Jungle s'intitule *La Vallée des Mille Sources*, la lecture en est passionnante. La BD pour la première fois éditée en format poche est *La Source de l'Eternité* Birger et Rafaël. Comme le roman, celle-ci se laisse dévorer d'un trait. Les graphismes sont assez réussis. De plus, le livre comprend un guide de survie ou comment mener à bien une randonnée selon Bob Morane, il n'est pas extraordinaire m'enfin... Enfin dans l'aventure dont vous êtes le héros, vous incarnez Bob Morane parti à la recherche de son meilleur ami perdu en pleine jungle, beaucoup s'y laisseront prendre. Jungle est un logiciel d'arcade/aventure où le héros se déplace à travers la jungle et à l'intérieur de labyrinthes (temple), lieux où il rencontre de terribles indiens... Une centaine de directions, de lieux, divers personnages forment le théâtre de l'aventure. Le but de l'aventure est de sauver le trésor des Chibchas des mains criminelles : son impitoyable ennemi l'Ombre Jaune. Le jeu est facile à jouer et les pièges non insurmontables. Ce qui permettra d'agrandir le cercle des joueurs d'arcade moyens.





Michel Roveau



J.C.P: Malheureusement il n'y a que la BD qui m'a intéressé, 15/20 pour cette bande dessinée.



ESPACE

Conçu sur le même mode que les deux autres, Bob Morane Espace comprend le livre magazine et son roman (*Le Satellite de l'Ombre Jaune*) très bon, sa BD (*Tharn le Prince des Etoiles*) très « moyenne » pour ne pas donner de qualificatif plus méchant, l'aventure dont vous êtes le héros (*Le Satellite Maléfique*) plus un guide complet sur la conquête spaciale et l'entraînement des astronautes qui est trop court car il est passionnant de se remettre en mémoire tous les hauts faits des héros de l'aventure spatiale tant américaine que soviétique.
Le jeu (logiciel) est encore de type arcade (comme le seront très certainement les prochains titres de la collection). La mission du héros est de retrouver Bill Balantine son fidèle compagnon, prisonnier dans un gigantesque satellite. Le jeu est parmi les trois celui qui risque d'enthousiasmer le plus le public. C'est en effet un super Prohibition de l'Espace. Il n'y a vraiment rien à redire à ce soft si ce n'est la version quatre couleurs du ST.



Michel Roveau

7. Je préfère Prohibition, 13/20.

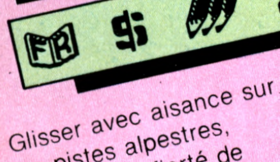
Les trois coffrets

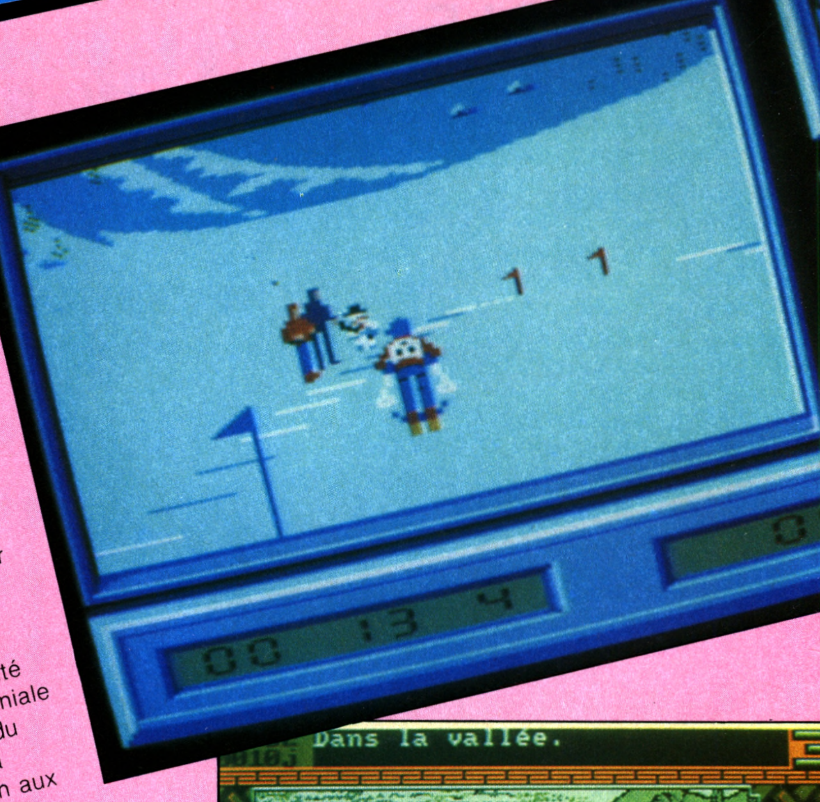
BOB MORANE	JUNGLE	MOYEN AGE	ESPACE
LOGICIEL	**	*	***
ROMAN	***	***	***
BD	***	**	*
JEU DE ROLE	***	**	***
GUIDE	*	*	***
TOTAL	12	9	13
MICRO	T08/9/9 + ST, CPC	CPC, ST T08/9/9 +	CPC, ST T08/9/9 +

SUPER SKI

CPC

MICROÏDS - SIMULATION SKI





Glisser avec aisance sur les pistes alpestres, tracer avec fierté de sinueux sillons sur la poudreuse immaculée, s'enivrer de la pureté de l'air vif des montagnes... Hé, ho ! On se réveille ! Vous savez skier, avec de vrais skis ? Heu, non, mais j'ai un Amstrad CPC avec joystick. Ça tombe bien ! Nous avons justement à vous offrir, pour une somme modique, une magnifique simulation de ski et pas n'importe laquelle. Sont proposées ici, quatre épreuves de ski alpin absolument passionnantes : slalom, slalom géant (le même que l'autre à part qu'il est géant), descente et saut ASCII, heu, à ski évidemment. Certes, un minimum d'entraînement s'avère nécessaire, pour acquérir une maîtrise quasi parfaite de cette discipline et frimer en compétition. La vivacité de l'animation est géniale et les mouvements du paysage collent à la perfection. Attention aux sapins !...

Jean-Claude Paulin

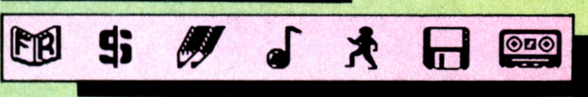
WOUAOU !! GAME MAG



L'OEIL DE SET

CPC

UBI SOFT - AVENTURE



Mot d'ordre du syndicat des Nécromanciens : chiper aux souverains infantiles, divers joujoux précieux et sacrés, sans lesquels ils ne seraient rien ou pas grand chose. En bon syndicaliste docile et convaincu, le démoniaque Atrackess vient de barboter le spectre préféré du roi d'Okkmokk : *L'œil de Set* au pouvoir fabuleux. « O toi mon fidèle guerrier Tyrkos, si fort et presque intelligent, aurais-tu l'obligeance d'affronter l'indicible pour quérir mon auguste bâton ? ». Perplexe devant la gueule béante d'une horrible statue, oserez-vous franchir le seuil du souterrain menant au repère de l'ignoble cleptomane ? Vous descendez prudemment quelques marches... Trop tard ! Un huis referme violemment le passage. Bien fait ! Vous allez devoir subir une 'nouvelle génération' d'aventure, en choisissant diverses options prêtes à cuire. pas beaux les graphismes.

Jean-Claude Paulin



BEURK !! GAME MAG

QIN

ERE INFORMATIQUE - AVENTURE

CPC

Le premier empereur de Qin était un aimable tyran à la modestie légendaire, jugez plutôt : « Moi qui vais bientôt devoir quitter l'ingratitude de ce monde, je demande à toi Liou, mon bien aimé et génial architecte, de concevoir un tombeau à l'image de mon humilité, c'est-à-dire légèrement colossal. Je tiens en effet à ce que mon armée entière m'accompagne dans la mort. Ou plutôt non ! Quelques statues suffiront, mais je souhaite dormir pour l'éternité en compagnie d'un immense trésor. Bien sûr, le sépulcre devra être enseveli parce qu'avec l'insécurité qui règne en ce moment... » Les siècles passent, nous sommes en Chine à l'époque de la dynastie TANG. Un descendant de Liou éprouve à son réveil, une attirance morbide pour un antique vase de porcelaine : vous voilà plongé dans l'ambiance toute asiatique de cette aventure aux graphismes somptueux, utilisant l'analyse syntaxique (verbe/sujet) et le choix de direction. Dans l'anarchie du psaume, le but tu trouveras...

Jean-Claude Paulin

HMOUAIS...





Si la mode du skate board est arrivée en Europe il y a maintenant plus de six ou sept ans, les logiciels de glisse n'ont commencé à nous envahir que depuis deux ans à peine. Voici le dernier en date de ces softs.

Les 720° du titre de ce logiciel indiquent au joueur qu'il a à tenter le plus souvent de fois possible une double pirouette sur Seate. Bien sûr cela lui vaudra des points en plus des billets qu'il va ramasser sur la route, remplie de chauffards et autres nuages soporifiques. 720° est un logiciel d'action qui se déroule dans les rues de Los Angeles ou San Francisco (je ne me suis pas encore décidé). Un logiciel à découvrir.

Michel Roveau

CRASH GARRET

ERE INFORMATIQUE - AVENTURE

ST — PC

Cette histoire débute comme la plupart par un rendez-vous qui devrait être banal. Une journaliste ne flairant pas l'affaire qui pourrait être le scoop de sa carrière se jette dans la gueule d'un loup au relant de nazisme en compagnie d'un pilote d'avion taxi : le héros.
Crash Garrett est le nom du pilote, Cynthia celui de la célèbre commère d'Hollywood (la journaliste). L'action se déroule en 1938 et c'est à la suite du suicide d'une star de l'écran que Cynthia se rend chez le fiancé de celle-ci pour l'interwiever. Arrivé dans une clinique singulière les voici au cœur de l'aventure, barres d'acier et balles de Luger bourdonnent aux oreilles de Crash. Une aventure où il sera entre autre question de traite des blanches.
Il arrive souvent (depuis une grave blessure souvenir du Guatemala) que Crash Garrett converse avec une voix intérieure. Cette voix, c'est vous. Le héros l'interroge quand il ne sait plus très bien quoi faire. C'est une sorte de conseil (dont il ne tient pas toujours compte d'ailleurs). De surcroit cet « ami interne » possède un pouvoir qu'il distille par petites doses. Celles-ci ont pour effet de donner du tonus à Garrett. Certaines actions décisives lui deviendront ainsi plus faciles à entreprendre.
Les graphismes des deux versions ST et PC (en CGA) sont de toute première qualité comme la trame de l'aventure. L'analyseur de syntaxe est simple mais possède un dictionnaire assez complet. Lors d'une interruption de jeu, le joueur possède le loisir de sauvegarder la partie en cours.

Michel Roveau

COMBAT SCHOOL

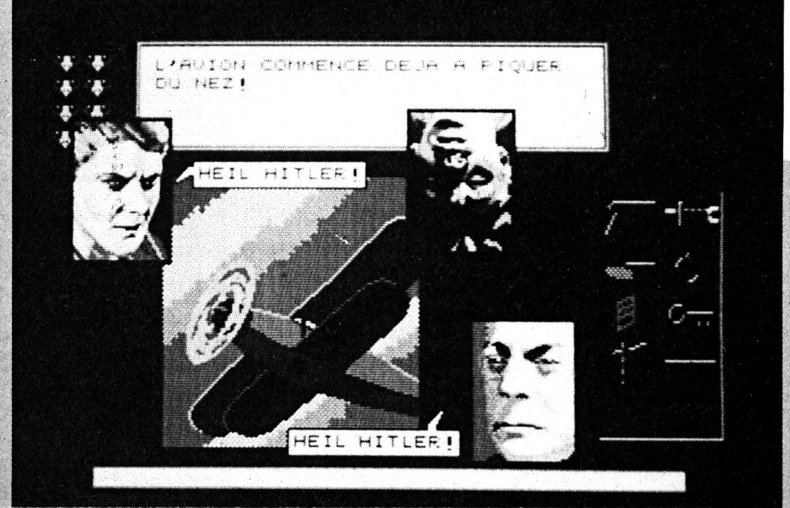
OCEAN - SPORT

CPC — C64

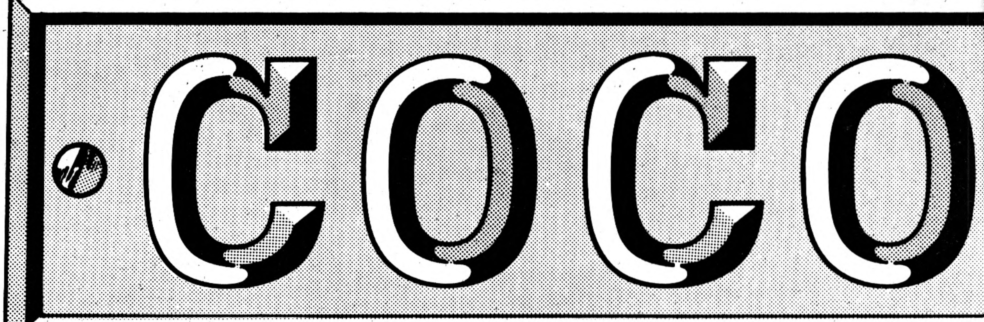


Z'avez voulu entrer dans cette école de combat, z'allez en c... Va y en avoir du sport, bande de petits m... ? Un petit parcours du combattant pour vous mettre en jambes tas de cafards (obstacles plus ou moins haut puis passage à la force du poignet au dessus du vide).
Toi le gros tu vas me faire un max de pompes en gueulant, que dis-je en hurlant « merci sergent ». Comme vous allez finir par me haïr sachez qu'à la fin de votre stage vous aurez l'occasion de vous battre avec moi... Le jeu ? Je viens de vous le décrire, des graphismes et une animation réussis. Quand tout est bon il est difficile de s'étendre (d'ailleurs le sergent a la sieste en horreur).

Michel Roveau







IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
COMPUTER HITS 6 VOL.4	140/180
FIVE STAR VOL. 3	110/169
4 ACES	139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME,SET & MATCH	129/169
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK 3	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
BOB MORANE (LA JUNGLE)	235/235
BOB MORANE (LA CHEVALERIE)	235/235
BOB MORANE (S.F.)	235/235
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CAPTAIN AMERICA	95/145
CRAZY CARS	149/169
COMBAT SCHOOL	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
ENDURO RACER	89/139
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
FORTERESSE	145/190
GUILD OF THIEVES	195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAME OVER	85/135
GAUNTLET 2	95/145
H.M.S. COBRA	230/350
IZNOGOOD	195/245
IRON HORSE	95/145
INDIANA JONES	95/145
JACKAL	95/145
JACK THE NIPPER 2	89/139
LES RIPOUX	190/210
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	185
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS	145/190
MATCH DAY 2	89/149
MASK	95/145
MASK TWO	95/145
MARCHE A L'OMBRE	140/145
MARIO BROS	89/139
OUT RUN	89/145
PSYCHO SOLDIER	89/145
PIRATES	175/195
PROHIBITION	145/190
QUAD	145/190
RASTAN SAGA	89/139
RAMPART	99/169
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SAMURAI TRILOGY	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TURLOGH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TOUR DE FORCE	95/145
THROME OF FIRE	89/145
TRANTOR	89/139
TUER N'EST PAS JOUER	95/145
TRAILBLAZER	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
GAME, SET & MATCH	129/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
COMPUTER HITS 10 VOL. 4	110/169
EPICS EPYX	95/145
STAB GAMES 2	89/145
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AIRBONE RANGER	169/199
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ACE 2	95/149
ARKANOID	85/139
B 24	169/219
BASIL DETECTIVE	95/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BATTLE CRUISER	/430
BARBARIANS	89/139
CHUCK YEAKER FLGHT ADVANCED	/240
CAPTAIN AMERICA	95/145
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DISCOVERY	95/145
DRUID 2	95/145
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	/169
DESTROYER	/145
ECHELON	/450
ENDURO RACER	89/139
FREDDY HARDEST	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	/590
GUADALCANAL	95/145
GALACTIC GAME	89/145
GUILD OF THIEVES	/195
GREAT ESPACE	85/135
GRAND PRIX 500CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET	89/139
HEAD OVER HEELS	85/139
ICE HOCKEY	110/169
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
INDIANA JONES	89/139
JACK THE NIPPER 2	89/139
LAST NINJA	99/145
MATCH DAY 2	95/145
MEAN STREAK	95/145
MASK 2	95/145
OUT RUN	95/145
P.H.M. PEGASUS	/195
PIRATES	145/185
RASTAN SAGA	95/145
RAMPART	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/169
SUPER STAR SOCCER	95/180
STREET SPORT BASEBALL	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SCARY MONSTERS	95/145
SUPER SPRINT	85/135
SLAP FIGHT	89/139
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
TRANTOR	89/139
TUER N'EST PAS JOUER	95/145
THE PAWN	/199
ULTIMA 4	/260
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/145
WATER POLO	95/149
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/169
720 DEGRES	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ACE 2	95
ARKANOID	89
AVENGER	89
CALIFORNIA GAMES	89
CAPTAIN AMERICA	89
COMBAT SHOOL	95
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	99
FIRE TRAP	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GALACTIC GAMES	95
GUNSHIP	140
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
INDIANA JONES	95
JACKAL	95
JACK THE NIPPER 2	95
MATCH DAY 2	95
MASK 2	95
OUT RUN	95
QUARTET	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SALAMANDER	95
SIDE ARMS	95
SAMURAI TRILOGY	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
THE PAWN (128K)	149
WIZARD WARZ	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	95
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89

ATARI XL/XE

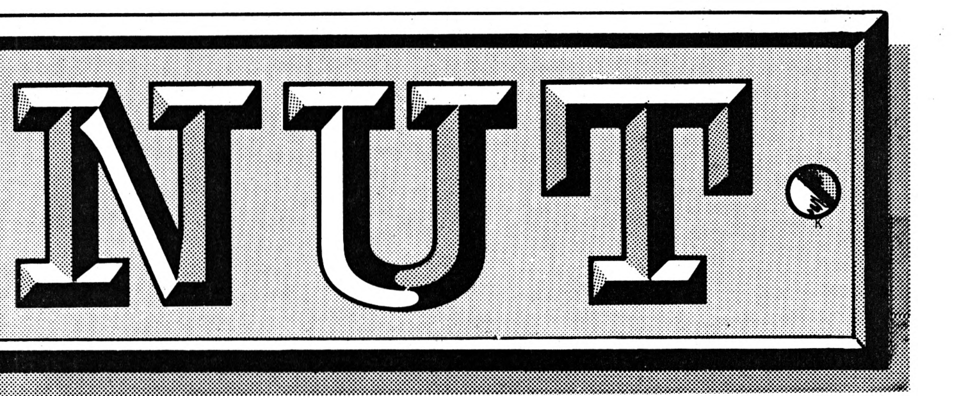
COMPILATIONS :	
ATARI ACES	95/...
ARCADE CLASSICS	95/...
PLATFORM PERFECTION	95/...
SHOOT EM UP	95/...
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/...
BOULDERDASH 2	95/145
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/...
HEAD OVER HEELS	89/145
HARDBALL	95/145
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIRAX FORCE	110/169
NINJA	69/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
RAID OVER MOSCOU	95/145
SPINDIZZY	95/145
SOLO FLIGHT 2	95/145
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
TRAILBLAZER	95/145

APPLE

COMPILATIONS :	
AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
A.R. THE DUNGEON	290
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER, GREY SMOKE	490
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
ETERNAL DAGGER	350
EXCALIBUR QUEST	210
EARTH ORBIT STATION	350
GLOBE TRTTER	210
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK N.1	230
SCENERY DISK N.2	230
SCENERY DISK N.3	230
SCENERY DISC N.4	230
SCENERY DISC N.5	230
SCENERY DISC N.6	230
SCENERY DISC N.7	260
KILLED UNTIL DEAD	350
KARATEKE	320
KING QUEST 1	390
KING QUEST 2	390
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	350
LODE RUNNER	350
LUNAR ESPLORER	290
LA CITE PERDUE	210
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MOVIE MAKER	240
MRS PACMAN	190
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NEWSROOM	290
NATO COMMANDER	290
OGRE	290
P.H.M. PEGASUS	390
PACMAN	190
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
ROADWAR 2000	290
ROAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
TRILOGY OF APSHAI	190
THE PAWN	260
UNDER FIRE	540
ULTIMA 1	290
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

ATARI 520/1040 STF

IRONLORD	N.C
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245
ANNAL OF ROME	195
ARKANOID	120
ALTERNATE REALITY	235
BOB MORANE (LA JUNGLE)	245
BOB MORANE (LA CHEVALERIE)	245
BOB MORANE (S.F.)	245
BIVOUAC	185
BACKLASH	245
BLUE WAR 3	235
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	245
BUBBLE GHOST	185
BARD'S TALES	290
BARBARIAN (PSYNOSIS)	199
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
BOULDERDASH CONST. SET	190
BALANCE OF POWER	295
CRAZY CARS	290
COLONIAL CONQUEST	390
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	285
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II..C/MONOCHROME	395
GAUNTLET	195
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	235
H.M.S. COBRA	235
IZNOGOOD	245
IMPACT	149
INDIANA JONES	175
L'AFFAIERE	235
LES RIPOUX	189
LIVINGSTONE	195
LEADER BOARD	215
MOËBIUS	290
MICROLEAGUE WRESLING	195
MANHATTAN DEALER	245
MISSION EN RAFALES	239
MACH 3	195
MEURTRES EN SERIE	235
MARBLE MADNESS	240
MISSION	195
MARCHE A L'OMBRE	179
MISSION ELEVATOR	195
MANOIR DE MORTVILLE	185
METRO CROSS	220
PHOENIX	235
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149
PROHIBITION	179
PHANTASIE	235
PHANTASIE 2	235
PHANTASIE 3	295
PAWN	220
OUT RUN	225
RANA RAMA	195
ROAD RUNNER	195
ROADWAR EUROPA	249
SUPER SPRINT	245
STAR WARS	240
STAR TREK	195
SOLOMON'S KEY	245
SENTINEL	195
SAPIENS	195
S.D.I.	285
STAR GLIDER	235
SILENT SERVICE	215
TRIVIAL PURSUIT	290
THE HUNT FOR RED OCTOBER	290
TANGLEWOOD	240
TRAUMA	245
TERRORPODS	225
THE LAND OF LOUNGE LIZARD	445
TRACKER	195
T.N.T.	179
TONIC TILE	195
TRAILBLAZER	235
ULTIMA 3	235
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235
WINTER GAMES	205
WORLD GAMES	205





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

NOUVEAU
BIENTOT COCONUT MONTPELLIER
PLEINS DE CADEAUX POUR L'OUVERTURE.
VOUS HABITEZ DANS LE 34
ECRIVEZ VITE C'EST GRATUIT.

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **990**

OFFRE SPECIALE N. 1:
CONSOLE SEGA
+ OUT RUN
+ SPACE HARRIER
+ ROCKY
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1 699**

OFFRE SPECIALE N. 2:
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1 399**

OFFRE SPECIALE N. 3:
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1 399**

PISTOLET PHASER +
– MARKSMAN SHOOTING
– TRAP SHOOTING
– SAFARI HUNT 449

JEUX:

ALEX KIDD	209
ACTION FIGHTER	209
ASTRO WARRIOR / PIT POT	209
BLACK BELT	209
CHOPLIFTER	209
ENDURO RACER	209
F16 FIGHTER	159
GANGSTER TOWN	209
GHOST HOUSE	159
MY HERO	159
OUT RUN	259
FANTASIE ZONE	209
PRO WRESLING	209
QUARTER	209
ROCKY	259
SECRET COMMAND	209
SUPER TENNIS	159
SPACE HARRIER	259
SHOOTING GALLERY	209
TEDDY BOY	159
TRANSBOT	159
THE NINJA	209
WORLD SOCCER	209
WORLD GRAND PRIX	209
WONDERBOY	209

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO:
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS **1 190**

CONSOLE NINTENDO DE LUXE:
+ ROBOT R.O.B.
+ PISTOLET A RAYONS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT **1 990**

OFFRE SPECIALE N. 1:
CONSOLE NINTENDO
+ BALLOON FIGHT
+ CLU CLU LAND
+ ICE CLIMBER
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL **1 899**

OFFRE SPECIALE N. 2:
CONSOLE NINTENDO
+ SOCCER
+ TENNIS
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL **1 650**

JEUX:

BALLOON FIGHT	239
CLU CLU LAND	239
DONKEY KONG	239
DONKEY KONG JR	239
DONKEY KONG 3	239
EXITEBIKE	239
GOLF	239
ICE CLIMBER	239
KUNG-FU	239
MARIO BROS	239
MACH RIDER	239
PRO WRESLING	239
POPEYE	239
PINBALL	239
SLALOM	239
SUPER MARIO BROS	239
SOCCER	239
TENNIS	239
URBAN CHAMPION	239
VOLLEY BALL	239
WRECKING CREW	239

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS:

HOGAN'S HALLEY	239
WILD GUN MAN	239

AMIGA

ARTICFOX	250
ALTERNATE REALITY	290
AUTODUEL	390
AEGIS ANIMATOR	990
AEGIS DRAW	890
BALANCE OF POWER	460
BARBARIANS	249
BARD'S TALES	290
CRAZY CARS	290
CHESSMASTER 2000	290
DARK CASTLE	290
DEJA VU	430
DEFENDER OF THE CROWN	390
DELUXE MUSIC CONST. SET 2.0	790
DELUXE PAINT 2	850
DELUXE VIDEO 1. 2	850
FAERY TALES ADVENTURE	430
FIRE POWER	290
FLIGHT SIMULATOR 2	430
SCENERY DISK N° 7	230
SCENERY DISK N° 11	230
G.B. AIR RALLY	350
GRID START	145
GRAND SLAM TENNIS	430
GOLDRUNNER	280
GUILD OF THIEVES	245
HALLEY PROJECT	430
HOLLIWOOD HIJINK	360
IMPACT	169
IMAGES	890
KARATE KID 2	249
KING QUEST TRIPLE PACK	290
KNIGHT ORC	190
LEADER BOARD	245
LEISURE SUIT LARRY	390
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
LATTICE C	1400
MOEBIUS	290
MARBLE MADNESS	195
OGRE	245
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	169
ROADWAR EUROPA	290
ROADWAR 2000	345
S.D.I.	390
SARGON 3	390
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	390
SKYFOX	290
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	245
THAI BOXING	145
TERROR PODS	245
TEST DRIVE	390
THE PAWN	245
ULTIMA 3	260
UNINVITED	390
VIDEO VEGAS	290
VIDEOSCAPE 3D	1790
WINTER GAMES	245
WORLD GAMES	245

IBM / COMPATIBLE

ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	490
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	490
BALANCE OF POWER	350
BOB WINNER	260
CRASH GARRET	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	390
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF THE CROWN	290
DESTROYER	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	490
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
GUNSHIP	490
GULFSTRIKE	290
INFILTRATOR 2	390
JET	590
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
MISSION	250
MEURTRES EN SERIE	380
MARBLE MADNESS	490
POLICE QUEST	290
PROHIBITION	290
PHANTASIE	390
SAPIENS	290
STARGLIDER	250
SILENT SERVICE	299
TEST DRIVE	350
THE PAWN	290
ULTIMA 1	340
ULTIMA 3	290
ULTIMA 4	590
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
WILDERNESS	590
WORLD GAMES	380

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT	59
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159
TERMINATOR	159

DISQUETTES VIERGES

ATARI ST / AMIGA /...

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120

AMSTRAD CPC:

10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	190

APPLE / C64 / ATARI XL:

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99

MATERIEL

ATARI ST

U.C.:

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4990
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
+ IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT
+ IMPRIMANTE LASER SLM 804	22950

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES:

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990

MONITEURS ATARI:

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

AMIGA:

AMIGA 500	4690
AMIGA 500 COULEUR	6690

MONITEURS COULEUR PHILIPS:

-8801	2490
-8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES:

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR NL10 + INTERFACE ST	2690
STAR NL10 + INTERFACE C64	2690
STAR NL10 + INTERFACE IBM	2690
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A	
FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à:

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

NOM ______
ADRESSE ______

TÉL ______

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature ______

GAME 03/87

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Réglement: je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

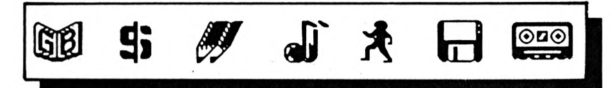
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX:
☐ **ATARI ST** ☐ **ATARI XL** ☐ **AMSTRAD** ☐ **APPLE** ☐ **AMIGA** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**

C64

CPC

SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT

OUTLAW PRODUCTIONS - ARCADE



Si vous avez déjà joué à un jeu vidéo, vous avez déjà eu envie d'en fabriquer un ! SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT est un programme génial qui permet de fabriquer soi-même et très simplement son propre jeu d'arcade.

Les Anglais et les Américains, qui ont été depuis très longtemps envahis par les jeux du genre « Space Invaders » ou « Galaxian » dans lesquels il faut détruire le plus possible d'ennemis pour avoir le plus haut score, ont donné à cette catégorie de « video games » un nom évocateur : « Shoot Them Up » (traduction : « Tirez-leur dessus !).
On continue le petit cours d'anglais (ça ne fera de mal à personne !) : construction kit signifie kit de construction... Heu... Donc, si on traduit le titre de ce programme, on obtient déjà une très bonne introduction : c'est un kit de construction de jeux du genre « Shoot them up » !
Bon, d'accord, SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT (SEUCK) n'est peut être pas le premier générateur de jeux mais c'est certainement le meilleur qui a été fait jusqu'à présent. Avec toutes les possibilités de dessin, d'animation et d'effets sonores que le programme vous offre, vous êtes entièrement libre d'exercer vos talents créatifs.
Aucune connaissance du Basic ou du langage machine n'est nécessaire ! On dessine et anime des sprites (les petits éléments qui bougent : vaisseaux, monstres, etc.) et les décors ; on fixe les stratégies d'attaque des ennemis et enfin on modifie les scores et les bonus.

Un peu de maçonnerie !

La première étape consiste à dessiner des sprites. C'est assez drôle ! Tu choisis l'option « EDIT SPRITE » dans le menu principal : il affichera un sous-menu qui permet de choisir l'un des 127 sprites à définir, de l'éditer, le colorier, l'animer et de le tourner dans tous les sens. Tous les sprites peuvent être copiés ou effacés s'ils sont trop moches !

La création des décors se fait de la même manière avec un sous-menu extensif qui te permet de sélectionner une brique de décor, de l'éditer et de la colorier.

Limitations de vitesses...

Avec la définition des caractéristiques du jeu, tu peux tricher et te donner des vies infinies. Mais pour que ton jeu soit intéressant, tu peux limiter le joueur un petit peu ! Tu décides alors comment le joueur va réagir vis à vis de l'ennemi : sa vitesse, le nombre de vies, le nombre de balles, la direction du tir, etc. Et puis, bien sûr, il faudra aussi déterminer ce que tu fais des petites bestioles ennemies que tu as si soigneusement dessinées. Comment vont-elles se déplacer sur l'écran et attaquer ? Est-ce que tu vas en joindre deux pour en faire une plus grosse ? Seront-elles très méchantes ?...
Pour les musiciens, il est possible d'ajouter un peu d'ambiance, en intégrant des bruitages à l'aide du générateur de sons qui ressemble à une table de mixage miniature.

Un Kit complètement complet !

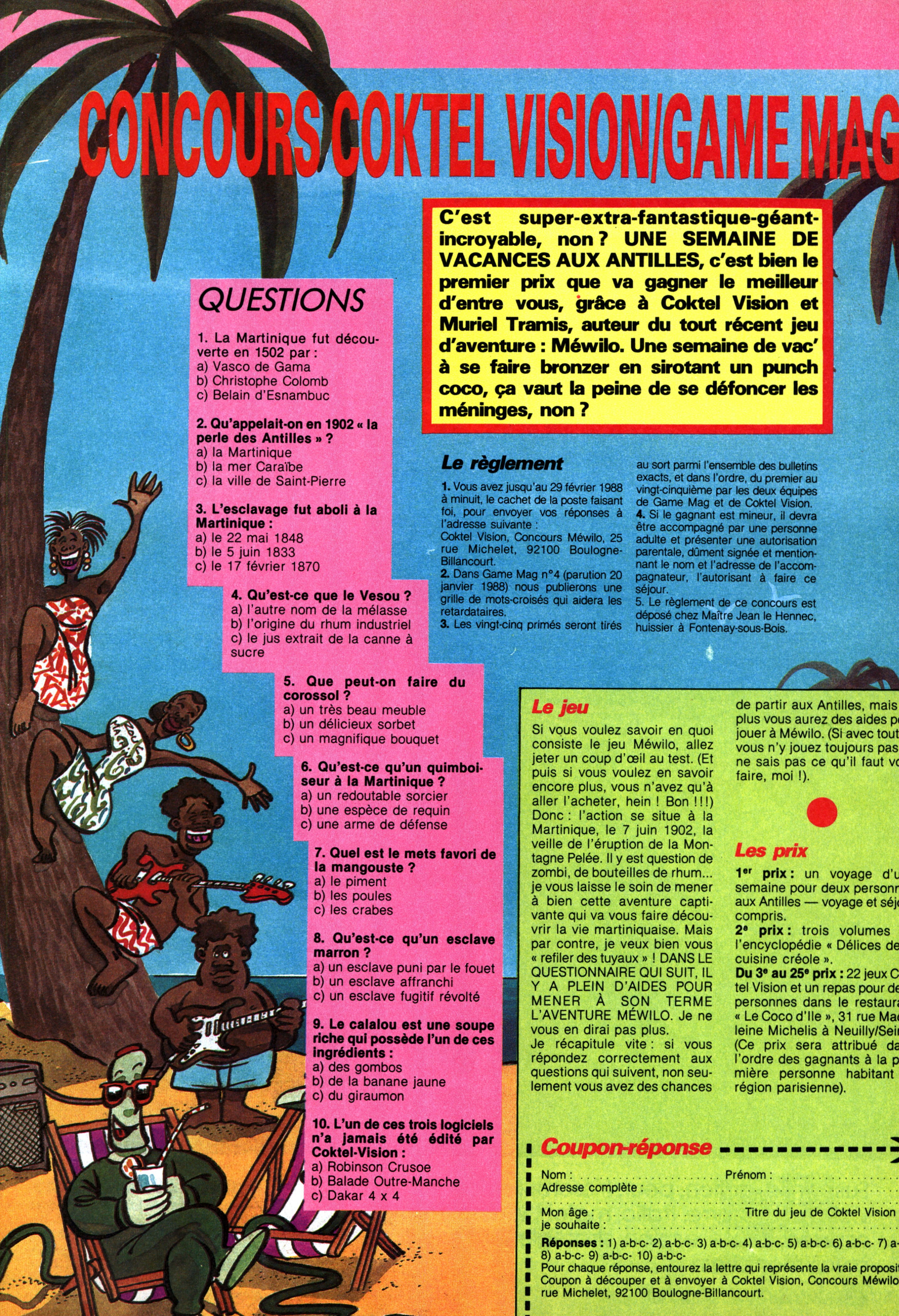
Lorsque les sprites, le décor et la bande de bruitage sont en place, il est temps de faire un bel écran de présentation. Pour écrire le titre, on a la possibilité de choisir entre vingt-trois formes pré-définies. Ces formes peuvent être modifiées et coloriées pour donner à ton jeu une dernière touche personnelle et professionnelle.
Au fur et à mesure de ce processus de création, le jeu peut être testé. L'ensemble, ou une partie, des donnés pourra être sauvé sur cassette ou sur disquette pour s'utiliser comme un programme indépendant.
On n'a pas besoin d'être une bête de création pour s'amuser avec le SEUCK car ce n'est pas seulement un jeu de construction : le Kit est complété par quatre jeux indépendants qui sont tous très bons et qui peuvent servir de guide à tous ceux qui manquent d'inspiration.
Une bonne idée bien faite, le « SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT » va probablement faire partie des « hits » ! Pourtant ce n'est pas un jeu qui plaira à tout le monde. Le processus de construction n'est pas compliqué, mais si on veut obtenir un jeu valable, il faut avoir un peu de temps et de patience... Ceux qui aiment épater les potes avec leurs dernières créations : achetez le programme !

Katy Haswell



Mireille: La première fois que j'y ai joué, je me suis marée avec les sons. Quand j'éclatais un ennemi, il faisait Waou shwizzz... Super 17/20.

CONCOURS COKTEL VISION/GAME MAG



C'est super-extra-fantastique-géant-incroyable, non ? UNE SEMAINE DE VACANCES AUX ANTILLES, c'est bien le premier prix que va gagner le meilleur d'entre vous, grâce à Coktel Vision et Muriel Tramis, auteur du tout récent jeu d'aventure : Méwilo. Une semaine de vac' à se faire bronzer en sirotant un punch coco, ça vaut la peine de se défoncer les méninges, non ?

QUESTIONS

1. La Martinique fut découverte en 1502 par :
a) Vasco de Gama
b) Christophe Colomb
c) Belain d'Esnambuc

2. Qu'appelait-on en 1902 « la perle des Antilles » ?
a) la Martinique
b) la mer Caraïbe
c) la ville de Saint-Pierre

3. L'esclavage fut aboli à la Martinique :
a) le 22 mai 1848
b) le 5 juin 1833
c) le 17 février 1870

4. Qu'est-ce que le Vesou ?
a) l'autre nom de la mélasse
b) l'origine du rhum industriel
c) le jus extrait de la canne à sucre

5. Que peut-on faire du corossol ?
a) un très beau meuble
b) un délicieux sorbet
c) un magnifique bouquet

6. Qu'est-ce qu'un quimboiseur à la Martinique ?
a) un redoutable sorcier
b) une espèce de requin
c) une arme de défense

7. Quel est le mets favori de la mangouste ?
a) le piment
b) les poules
c) les crabes

8. Qu'est-ce qu'un esclave marron ?
a) un esclave puni par le fouet
b) un esclave affranchi
c) un esclave fugitif révolté

9. Le calalou est une soupe riche qui possède l'un de ces ingrédients :
a) des gombos
b) de la banane jaune
c) du giraumon

10. L'un de ces trois logiciels n'a jamais été édité par Coktel-Vision :
a) Robinson Crusoe
b) Balade Outre-Manche
c) Dakar 4 x 4

Le règlement

1. Vous avez jusqu'au 29 février 1988 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer vos réponses à l'adresse suivante :
Coktel Vision, Concours Méwilo, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt.
2. Dans Game Mag n°4 (parution 20 janvier 1988) nous publierons une grille de mots-croisés qui aidera les retardataires.
3. Les vingt-cinq primés seront tirés au sort parmi l'ensemble des bulletins exacts, et dans l'ordre, du premier au vingt-cinquième par les deux équipes de Game Mag et de Coktel Vision.
4. Si le gagnant est mineur, il devra être accompagné par une personne adulte et présenter une autorisation parentale, dûment signée et mentionnant le nom et l'adresse de l'accompagnateur, l'autorisant à faire ce séjour.
5. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Le jeu

Si vous voulez savoir en quoi consiste le jeu Méwilo, allez jeter un coup d'œil au test. (Et puis si vous voulez en savoir encore plus, vous n'avez qu'à aller l'acheter, hein ! Bon !!!) Donc : l'action se situe à la Martinique, le 7 juin 1902, la veille de l'éruption de la Montagne Pelée. Il y est question de zombi, de bouteilles de rhum... je vous laisse le soin de mener à bien cette aventure captivante qui va vous faire découvrir la vie martiniquaise. Mais par contre, je veux bien vous « refiler des tuyaux » ! DANS LE QUESTIONNAIRE QUI SUIT, IL Y A PLEIN D'AIDES POUR MENER À SON TERME L'AVENTURE MÉWILO. Je ne vous en dirai pas plus.
Je récapitule vite : si vous répondez correctement aux questions qui suivent, non seulement vous avez des chances de partir aux Antilles, mais de plus vous aurez des aides pour jouer à Méwilo. (Si avec tout ça vous n'y jouez toujours pas, je ne sais pas ce qu'il faut vous faire, moi !).

Les prix

1er prix : un voyage d'une semaine pour deux personnes aux Antilles — voyage et séjour compris.
2e prix : trois volumes de l'encyclopédie « Délices de la cuisine créole ».
Du 3e au 25e prix : 22 jeux Coktel Vision et un repas pour deux personnes dans le restaurant « Le Coco d'Ile », 31 rue Madeleine Michelis à Neuilly/Seine. (Ce prix sera attribué dans l'ordre des gagnants à la première personne habitant la région parisienne).

Coupon-réponse

Nom : .... Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
Mon âge : .... Titre du jeu de Coktel Vision que je souhaite : ....
Réponses : 1) a-b-c- 2) a-b-c- 3) a-b-c- 4) a-b-c- 5) a-b-c- 6) a-b-c- 7) a-b-c- 8) a-b-c- 9) a-b-c- 10) a-b-c-
Pour chaque réponse, entourez la lettre qui représente la vraie proposition.
Coupon à découper et à envoyer à Coktel Vision, Concours Méwilo, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt.

Éclatez-vous

THOMSON MO-TO.
245F*
FIL

FORMULE 1
GAME OVER
SORCERY
ARKANOID
FIL

PC et compatibles.
295F*
FIL

ECHECS 3D
NUMERO 10
INFILTRATOR

Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, trafic, match, vitesse, mystère, espace, pirate, espion, stratégie : à vos manettes !

fnac en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel

Mallette jeu Thomson :
Arkanoïd, Formule 1, Game over, Sorcery.
Thomson MO-TO
De 245F* à 295F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Atari ST :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis.
Atari ST 295F*. Disquette.

LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÃZADE

Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.

- Obélix ! Descendons voir de plus près cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus grand que notre village !

- LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

Inspiré du nouvel album

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

cedic/nathan



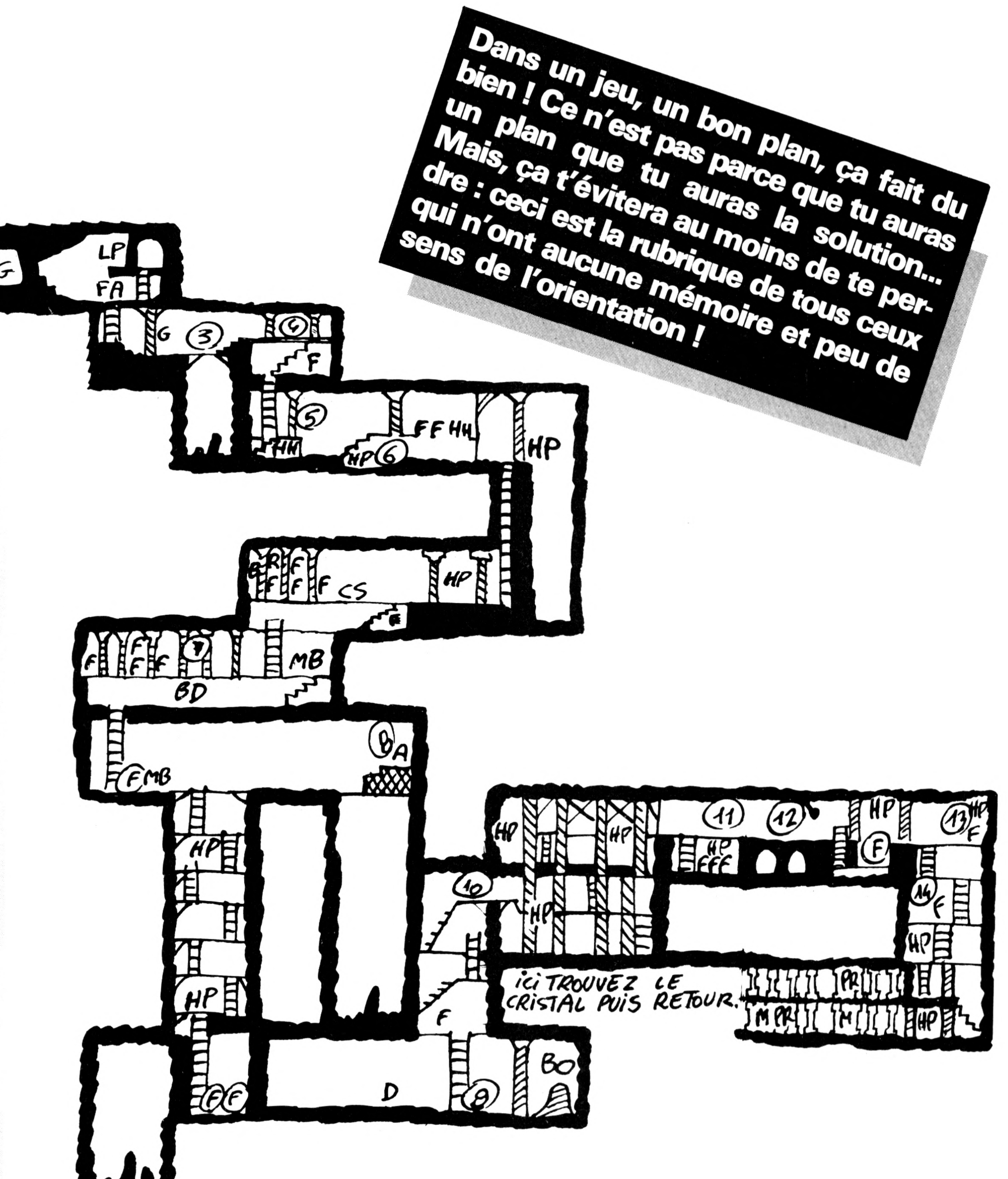
25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

Bon de commande: Nom et adresse : ....

Astérix chez R. disk : Thomson 220F☐.Amstrad CPC 199F☐.Atari ST 245F☐Comp.PC 255F☐ +10F de port.

LES BONS PLANS DE DOCTOR BIT

Dans un jeu, un bon plan, ça fait du bien ! Ce n'est pas parce que tu auras un plan que tu auras la solution... Mais, ça t'évitera au moins de te perdre : ceci est la rubrique de tous ceux qui n'ont aucune mémoire et peu de sens de l'orientation !



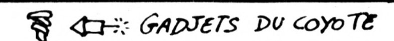
BARBARIAN

F .... flèche.
GG .... grenouille géante.
G .... grizzly.
LP .... lanceur de pierres.
FA .... fantôme.
HH .. homme avec hâche.
HP ... homme avec épée.
CS .... chat sauteur.
R .... robot.
A .... arc.
MB .. monstre bondissant.
BD .... bulldog.
R .... rhinocéros.
D .... dragon.
BO .... bouclier.
HP . homme préhistorique.
PR .... prêtre.
M .... magicien.
1 .... la mort est derrière vous !
2 ... attention aux chutes de pierres.
3 ...... le pont n'est pas très solide
4 ..... le tas grisâtre peut vous manger !
5 ...... une dalle pointue.
6 ...... faites attention à l'archer qui sort du trou.
7 .... voir 2
8 ..... ne restez pas trop longtemps ici !
9 ...... le monstre est un peu changeant
10 .... voir 4.
11 .... voir 2.
12 ..... le plus méchant !
13 .... voir 6.
14 .... ne restez pas trop près de l'installation.

ROAD RUNNER

Niveau 1 : lorsqu'un camion passe, courrez rapidement pour vous mettre au même niveau que lui, le coyote vous suit et se fait écraser. Mais attention, dans tous les niveaux si vous courrez trop vite et que le coyote disparaît de l'écran, il réapparaîtra sur un skateboard à fusée très rapide ! Si vous ne voulez pas avoir d'ennuis, faites en sorte de le garder tout le temps à l'écran.

Niveau 2 : la partie avec la fusée est simple : il suffit de vous souvenir que lorsque le coyote arrive sur l'écran sur la fusée, il apparaît toujours au niveau inférieur de celui où vous vous trouvez. Donc, ne descendez pas lorsqu'il est sur l'écran... La deuxième partie avec le baton-sauteur est encore plus simple, il suffit de rester tout le temps en mouvement !

LEGENDES: Δ TAS DE GRAINES.




Niveau 3 : le labyrinthe est difficile mais vous trouverez rapidement le bon chemin. Pour passer les boulets de canon, gardez votre joystick en position de tir automatique, mais il devient assez délicat de bien synchroniser les sauts.

Niveau 4 : courez très vite lorsque le coyote a pris le gyrocoptère. Sauter les crevasses ne devrait pas vous poser de problème... Pourtant ce niveau est le plus difficile. Une petite ruse : avant d'entrer dans ce niveau, courez très vite pour faire sortir le coyote de l'écran, il réapparaîtra avec des patins à roulettes et délaissera le gyrocoptère !

Quand on a fini les quatre premiers niveaux, le jeu recommence depuis le niveau 1 avec des mines, de la peinture invisible, etc... J'avoue ne jamais avoir été beaucoup plus loin !

Si vous avez des solutions de jeux et surtout de bons plans pour toutes sortes de machines, n'hésitez pas à nous les faire parvenir. Les meilleurs seront publiés et recevront un petit cadeau...



DANS UN UNIVERS VASTE ET EN EXPANSION,
LE DEFI EST DE SURVIVRE
CAPCOM
SIDE ARMS
Une expérience unique pour des astronautes de galeries prêts à tirer pour rien ...
Le tyrannique Bozon veut détruire la
terre. Seuls le Lieutenant Henri et le
sergent Sanders peuvent se battre
avec les attaquants extra-terrestre
Ils forcent le passage du
gigantesque empire sous-terrain
pour faire face à l'arme ultime
Bozon: "Le Sentipet Blindé
Mobile". Un "feu à volonté"
classique combiné avec de
brilliants graphismes et une
mise à l'épreuve des réflex
CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM
CASSETTE
GO!
LE LOGICIEL DE DEMAIN AU JOURD'HUI.
GO! (France) S.A.R.L. BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel. (16) 93 427144.

HIT-PARADE

DES LECTEURS

ARKANOID 1
[Imagine]

GAUNTLET 2
[Us Gold]

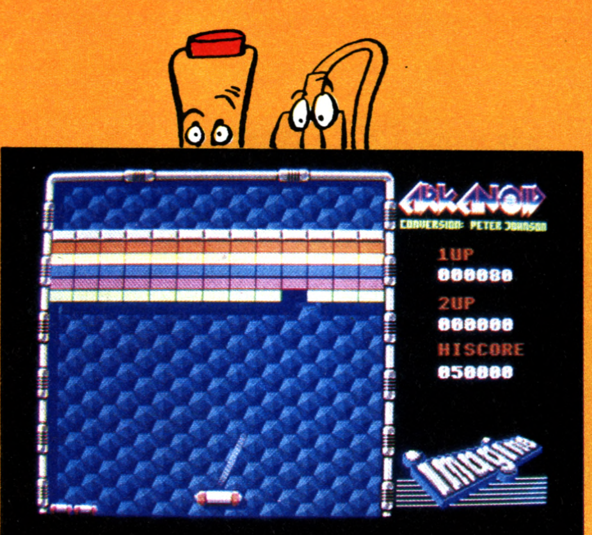
BARBARIAN 3
[Palace Software]

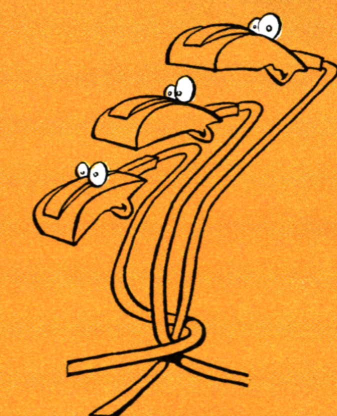
NEMESIS II 4
[Konami]

OUT RUN 5
[US Gold]

METAL GEAR 6
[Konami]

PROHIBITION 7
[Infogrames]







DES REVENDEURS

1 **GAUNTLET**
[US Gold]

2 **BARBARIAN**
[Palace Software]

3 **ARKANOID**
[Imagine]

4 **IMPACT**
[Audio Genic]

5 **MANOIR DE MORTEVILLE**
[Khyilkor Création]

6 **PROHIBITION**
[INFOGRAMES]

WONDER BOY 8
[Activision]

RENEGADE 9
[Imagine]

MAZE OF GALIOUS 10
[Konami]

CALIFORNIA GAMES 11
[Epyx]

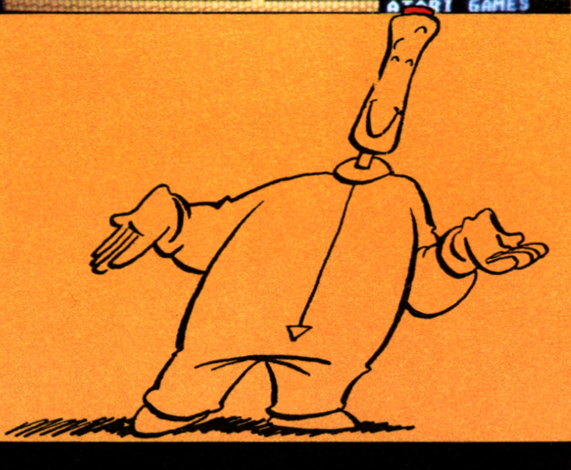
MANOIR DE MORTEVILLE 12
[Khyilkor Création]

METROCROSS 13
[US Gold]

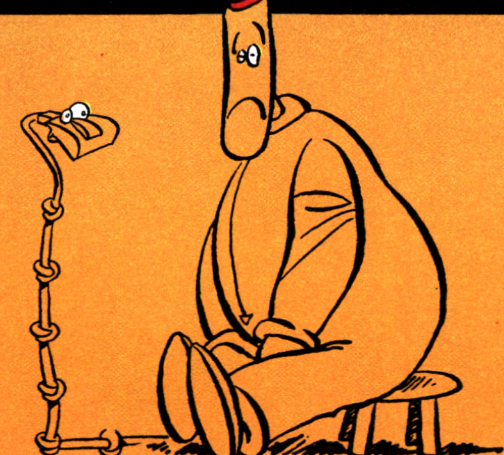
ANTARTIC ADVENTURE II 14
[Konami]

LEADER BOARD 15
[US Gold]









7 **NEMESIS II**
[Konami]

8 **LEADER BOARD**
[US Gold]

9 **RENEGADE**
[Imagine]

10 **OUT RUN**
[US Gold]

11 **CALIFORNIA GAMES**
[Epyx]

12 **MAZE OF GALIOUS**
[Konami]

13 **METROCROSS**
[US Gold]

14 **TRANTOR**
[GO !]

15 **METAL GEAR**
[Konami]

Liste des revendeurs

Azur communication, Nice (06) — Euromarché, Les Milles (13) — Loisirs Informatique 14, Caen (14) — Nasa, Gravigny (27) — Jocitb, Toulouse (31) — L'Onde Maritime, Bordeaux (33) — Micronaute, Nantes (44) — Logimicro, Reims (51) — Grychta Frères, Metz (57) — LMI, Lens (62) — France Disquette, Lyon (69) — Electronique 70, Luxeuil-les-Bains (70) — Castel Hifi, Chateau du Loir (72) — Coconut, Paris (75) — ITS Computer, Paris (75) — Ordividuel, Paris (75) — Amie, Paris (75) — Micromania, Paris (75) — NASA, Centre commercial Mammouth, Dieppe (76) — Informatique Citizen Band, Rouen (76) — Var-Micro Systèmes, Draguignan (83) — VDMC, Maisons-Alfort (94).


GRYZOR
KONAMI
Dans cette adaptation du jeu d'arcade de Konami vous devez infiltrer le Quartier Général des forces rebelles et ennemies.
Quand vous aurez franchi le champ de force électro-magnétique
vous devrez vaincre des vagues successives d'attaques de la guerilla avant d'atteindre la base. Ne commencez ce jeu qu'avec des nerfs d'acier et des réflexes d'enfer.
AMSTRAD
COMMODORE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

LES K.O.

Coucou, ça va ? Bon, maintenant que vous connaissez les règles du jeu, on va peut-être pouvoir passer aux choses sérieuses. Alors tout de suite, paf, sans transition, voici le K.O. sélectionné pour ce mois-ci : il nous vient de Fabrice Bellet (ce nom dira sûrement quelque chose à la plupart d'entre vous) dit « le surdoué », et tourne sur Thomson, tous les TO (ça veut dire : TO7, TO7-70, TO8, TO9 et TO9+).

```
0 DATA"y;#=yKz5xU;J-x0xU>J(xUx4Ilx0x,Vxf
jTyMiWiz$yJxZz/x1R.xZyaxQx4xTJ'xZz#Vsy,D
xZ$SaYUSy-3y4gz%FXiVmx0x0y3yJVoy+yExXxSy
4y+xAx3Mz,xAiIz$bx;xLx;xLx63,#+xo*z)xbC@
By?NaxhxwyBxwyBxwyU>x+yvxwyKxwyKxwy=y>1z
31xO.xfyOxwy?xwy?xwyOyQ4+3xZ1y=yV#x'1x&x
#uyQ##xTz/y6x;
1 DATA"xGH&xR,#Sxfz'xRC@Vxfx/xUKIGxgeyKy
MxwyBxgYywyHy&jH%Axcy,iy+kyrkyqly&lH%Axc
y,jyrlxwyKxUOI+xg.yF+E'yrmCMxR1z3xwy?Wiy
B4+XyEyKKxwyBxgz)yFJEyuyryExgytyFyLEymyr
jyKLxwyBb##J*$WxK=x$Vxfz*ywky%iykjux0W)y
wixgVW3Bx%y+mxemy+yKSxZB8xgxHxgx#C5:#xax
gJC.xgm:#xRC'xg
2 DATA"?xgx2Ux8Xz-E6AC-/:<3B$xZKfyHi#A$S
xZbxgxIW)xgxJx>x5J4SxbKB5yqy%yry-ybsIz.y
+yoCyvA6Ux6Cx2xgx(x.xZKfSxeywx8W)xgvx>x5
JysSxbycB5yqy%yry-JsIz.y+yoCyvxgTsW)B6yq
yKx*x:yEsMz1y+yoSxbKx>x5Iz#XxZxg:W)yqxXx
-VxZx=yGsIz1y+yoSxbKx>x5Iz#XxZywx:y3x8by
Sx3iWx&yqxTyryE
3 CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Fonction SCROLL"
,"Copyright 1987 by Fabrice":PRINT:INPUT
"Implantation :&H",U$:U=VAL("&H"+U$):FOR
J=0TO3:READA$:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$
(A$,I,1)):K=A>119:I=I-K:B=ASC(MID$(A$,I,
1)):POKEU+V,B-35+6*(B>90)-(A-119)*K*79:V
=V+1:NEXTI,J
4 EXECU:CLEAR,U-1:DATAsIz/XyW
```

Il permet de réaliser sans se crever des scrollings d'écran, dans les huit directions possibles, en ajoutant au Basic l'instruction :
SCROLL (x1,y1) – (x2,y2),z
où x1, y2, x2 et y2 définissent la zone d'écran à scroller (x1 et x2 compris entre 0 et 39 colonnes incluses, y1 et y2 compris entre 0 et 199 lignes incluses), et z, le sens du scrolling, de la même manière que le joystick : 1 pour haut, 5 pour bas, 7 pour gauche, etc. Tous ces paramètres sont optionnels : si la zone n'est pas définie, c'est l'écran entier qui défilera ; si le sens est omis, le scrolling aura lieu vers la gauche (par défaut).
Le programme en langage machine peut être logé à n'importe quelle adresse mémoire, suivant la place disponible.
Voilà, c'est génial, et ça gagne Bivouac pour son petit Thomson.

Karl Octavius

PS : Avis aux amateurs : le petit Fabrice m'a envoyé 11 K.O sur sa cassette. Rien ne vous interdit d'en faire autant...

LE CADAVRE-ASCII

```
40 NATUREL = 20 : ACLISME = 0 : GNON = 2 :
   DUNOR = 1
50 LOCATE ACLISME, NATUREL : INPUT « Nom de la
   princesse », VIERGES
60 ANE = LEN (VIERGES) : BIDET = 1 : NATUREL =
   NATUREL + 1 : USA = ANE
70 GOSUB 10000
......
.....
....
...
..
.
10020 ON GNON GOSUB 10100, 10200
10200 URSS = INT (RND*ANE) : VODKAS = MIDS
(VIERGES, URSS, 1)
10210 LOCATE ACLISME, NATUREL : PRINT VODKAS
10220 VIERGES = LEFTS (VIERGES, URSS – 1) +
RIGHTS (VIERGES, USA, URSS)
10230 ACLISME = ACLISME + 1 : USA = USA, 1
10240 RETURN
10299 '
```

Comme à un vieux « plan » dont vous voulez vous débarrasser et qui vous invite à diner vous répondriez « ça serait avec plaisir, ... **mais** justement ce soir j'peux pas ! » ou encore « j'suis pas raciste, **mais**... », vous innondez notre rédaction d'appréciations plus élogieuses les unes que les autres sur cette première mondiale qu'est ce jeu désopilant du « Cadavre-ASCII », **mais** ... personne, je dis bien personne n'a pris sa plume délirante pour proposer la suite de l'aventure !!! Hé bien c'est pas bien, c'est mal, c'est pas gentil, c'est honteux, Oh que c'est pas beau ! Alors, on fait une dernière tentative ; et si vos attitudes ne changent pas, on vous aimera toujours **mais**...
(Je vous rappelle que les lignes de Basic suivantes suivent celles de Game Mag 1 et que c'est à vous d'imaginer un jeu « qui se tienne ». Pour plus de précision, voir Game Mag 1).
Commentaire littéraire : ... « de l'Est à l'Ouest, imprégnées d'alcool sophistiqué ».

Chem Po Pié

3e leçon de Sined-le-Barbare

INITIATION AU BASIC

Salut, galopins. Comment allez-vous donc depuis la dernière fois ? Moi, ça boume comme pas possible. Je commence à recevoir des lettres de petits amis qui se posent des problèmes intéressants à résoudre : cela me réjouit et m'interpelle fortement quelque part au niveau du vécu.

Bon après ce préalable, nous allons nous attaquer au gros du problème, c'est-à-dire approfondir les connaissances nécessaires à la bonne programmation en Basic.

Goto : Va donc hé banane !

L'instruction GOTO est assez utile, quoique lorsque l'on avance dans le développement des programmes, on peut s'apercevoir qu'il est facile de s'en passer. C'est ce que l'on appelle la structuration. Mais nous verrons ceci plus tard, lorsque toutes les instructions de ce langage seront sans secret pour toi.
Voici son principe de fonctionnement qui est, il faut le dire, plus simple que dur. Si dans un programme, l'interpréteur Basic rencontre GOTO 10, il ira se brancher directement en ligne 10 sans se poser d'autres questions. Il en va de même pour GOTO 20 qui fera se brancher le programme en ligne 20. Cette instruction ne possède pas d'autre secret que celui de se brancher là où on le lui demande.
Sa traduction littérale est donc « VA EN LIGNE ». Cette instruction peut s'exécuter en mode direct, c'est-à-dire qu'une fois un programme tapé, il est possible de le tester à partir d'un endroit donné sans pour autant être obligé de tester le programme complet. Vois-tu l'astuce ? Mais un exemple concret sera plus parlant. ▼

```
10 ?" Je bosse en ligne 10" : GOTO 30 : 'Va en ligne 30
20 ?" Je bosse en ligne 20" : GOTO 40 : 'Va en ligne 40
30 ?" Je bosse en ligne 30" : GOTO 20 : 'Va en ligne 20
40 ?" Je bosse en ligne 40" : GOTO 10 : 'Va en ligne 10
```

Comme il est facile de s'en apercevoir, ce programme boucle sans arrêt, sauf de ta part. (Petit rappel, le point d'interrogation signifie PRINT). Mais là n'est pas l'intérêt de l'instruction GOTO et nous allons maintenant voir sa vraie utilisation (quand je dis vraie, j'entends efficace...). Le but de cette instruction est de subvenir aux besoins de branchements des instructions de test ou de comparaison que nous allons aborder maintenant.

Si ce n'est toi, c'est donc ton frère. (Ou : il est sale et c'est pas propre !)

Ah, pas mal l'inter-titre (s'il n'est pas sucré par cette fantastique rédac-chef qu'est Mimi). Ceci pour introduire, sans arrière-pensée, l'instruction IF qui va de paire avec THEN et qui sert beaucoup lors de différents tests. Imaginons qu'une réponse doive être donnée en fonction de l'âge de l'utilisateur. C'est là que les choses se corsent car il faut utiliser les connaissances préalablement inculquées par nous-même pour résoudre tout le gros problème de programmation. Posons ensemble ce que nous pourrions appeler une analyse écrite. (Cela sert souvent d'écrire ce que l'on veut obtenir pour avoir un pense-bête qui permet de ne rien oublier lors de la programmation.) Voici donc ce note-book utile.

1) Demander le nom de l'utilisateur.
2) Demander son âge.
3) S'il a moins de 60 ans alors il travaille.
4) S'il a plus de 60 ans alors il est à la retraite.
5) Dire Salut et sortir.

Voici maintenant le programme résultant de ces légères élucubrations cérébrales. ▼

```
10 INPUT" Donne-moi ton joli nom STP "; NOM$
20 ?" Dis-moi "; INPUT" Quel est ton âge "; AGE
30 IF AGE < 60 THEN ?" tu travailles ": NOM$
40 IF AGE >= 60 THEN ?" Tu es à la retraite ";
NOM$
50 ?" Salut "; NOM$ : END.
```

Il suffit de lancer ce tas de lignes pour voir que cela marche à merveille. Mais le groupe d'instructions IF... THEN possède un troisième luron qui se nomme ELSE. Ce qui donne lorsqu'on traduit littéralement ces mots anglais SI... ALORS... SINON. Tu auras le loisir de voir souvent écrit dans des tas de livres parlant de cette instruction (je cite texto) : " SI conditions ALORS instructions SINON instructions ". Ou en engliche (peuchère) : " IF conditions THEN instructions ELSE instructions ".

Si nous tenons compte de cette petite note, il sera facile de transformer le programme ci-dessus pour supprimer une ligne et de ce fait réduire la taille de ce fabuleux source. Pour ce faire, virer la ligne 40 par 40 puis " Return " et transformer la ligne 30 comme suit. ▼

```
30 IF AGE < 60 THEN ?" Tu travailles ";
NOM$ : ELSE : ?" Tu es à la retraite "; NOM$
```

Relance-moi ça et tu verras que les leçons de Sined ne sont pas d'une inutilité totale. (NDLR, NDSepth, NDPopol, NDSined, NDbeaucoup-de-monde : ceci ne marche pas sur Commodore 64 car il ne possède pas l'instruction ELSE et que nous n'y sommes pour rien et que même que nous en sommes désolés et que même que c'est assez grave mais qu'il est tout de même possible de s'en passer) Heureusement !

Nous voyons donc ensemble que lorsque l'interpréteur Basic tombe sur l'instruction IF, il teste la condition. Deux cas se présentent : soit la condition est vraie (tout va bien) et les instructions suivant le THEN sont exécutées. Soit la condition est fausse. Deux autres cas se représentent alors : s'il existe un ELSE, les instructions le suivant immédiatement sont exécutées sinon l'interpéteur saute à la ligne suivante sans se poser d'autres questions (et oui, il est bête et méchant). Pour en revenir à l'instruction GOTO, elle sert dans un cas comme celui-ci (gnark-gnark, et paf par exemple). ▼

```
10 ' Ici on traite plein de choses.
100 IF X <> 10 THEN GOTO 200
110 ' Ici le cas ou X=10 est analysé.
200 IF Z$<> "OUI" THEN GOTO 300
210 ' Ici le cas ou X=20 est analysé...
```



Et que c'était raz. Ceci rend les programmes très lisibles et permet de mieux cerner le déroulement des instructions. D'ailleurs, cette écriture est tant utilisée que la plupart des Basics (pour ne pas dire des bêtises) comprennent directement IF X<>10 THEN 200. En effet il n'est souvent pas nécessaire de préciser GOTO qui est alors pris en compte par défaut sans produire d'erreur de syntaxe.
Ceci dit, tu sais maintenant comment faire

des tests sur des valeurs numériques ou alpha-numériques sans te tromper et tu peux donc élaborer des programmes plus ou moins intelligents et intelligibles pour résoudre des problèmes simples.

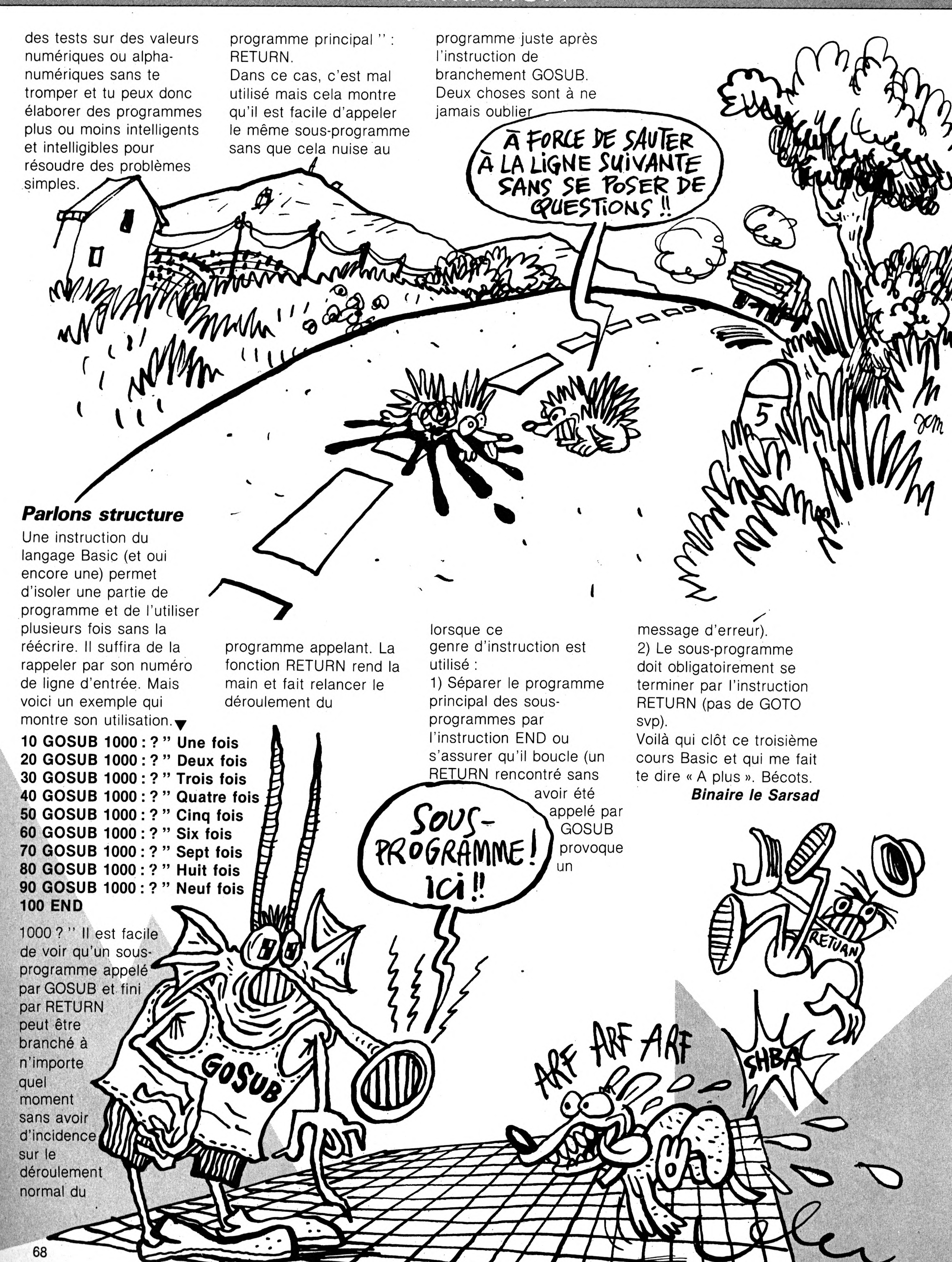
Parlons structure

Une instruction du langage Basic (et oui encore une) permet d'isoler une partie de programme et de l'utiliser plusieurs fois sans la réécrire. Il suffira de la rappeler par son numéro de ligne d'entrée. Mais voici un exemple qui montre son utilisation. ▼

10 GOSUB 1000 : ? " Une fois
20 GOSUB 1000 : ? " Deux fois
30 GOSUB 1000 : ? " Trois fois
40 GOSUB 1000 : ? " Quatre fois
50 GOSUB 1000 : ? " Cinq fois
60 GOSUB 1000 : ? " Six fois
70 GOSUB 1000 : ? " Sept fois
80 GOSUB 1000 : ? " Huit fois
90 GOSUB 1000 : ? " Neuf fois
100 END

1000 ? " Il est facile de voir qu'un sous-programme appelé par GOSUB et fini par RETURN peut être branché à n'importe quel moment sans avoir d'incidence sur le déroulement normal du programme principal " : RETURN.
Dans ce cas, c'est mal utilisé mais cela montre qu'il est facile d'appeler le même sous-programme sans que cela nuise au programme appelant. La fonction RETURN rend la main et fait relancer le déroulement du programme juste après l'instruction de branchement GOSUB.
Deux choses sont à ne jamais oublier lorsque ce genre d'instruction est utilisé :
1) Séparer le programme principal des sous-programmes par l'instruction END ou s'assurer qu'il boucle (un RETURN rencontré sans avoir été appelé par GOSUB provoque un message d'erreur).
2) Le sous-programme doit obligatoirement se terminer par l'instruction RETURN (pas de GOTO svp).
Voilà qui clôt ce troisième cours Basic et qui me fait te dire « A plus ». Bécots.

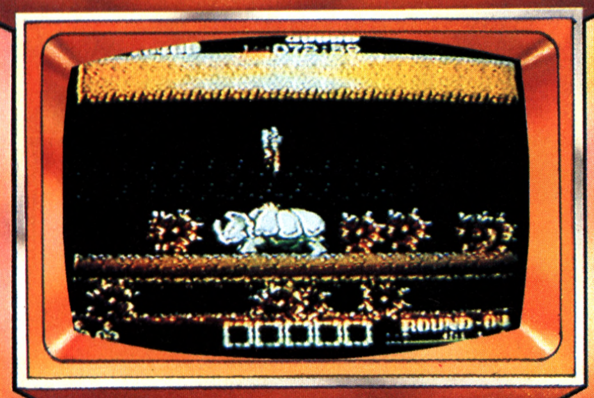
Binaire le Sarsad




E.X.I.T
QUELQUE PART, AU DELA DU VÉCU...
RESCUE
Revendeurs, attention !
UBI SOFT DIFFUSION se tient
à votre disposition pour tous renseignements
et commandes. APPELEZ :
16 (1) 43 39 23 21
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
fnac
Disponible dans les meilleurs
points de vente et dans les FNAC,
dès la sortie du produit.
PORT GRATUIT. Règlement Chèque
E.X.I.T. Amstrad Cass. 150 F
Bancaire ou C.C.P.
Amstrad Disc. 195 F
Et retournez à
UBI SOFT

LES CONVERSIONS D'O





Le règne d'un nouveau Maitre commence ... RYGAR, le Guerrier Légendaire! Ce héro ne respecte qu'un code: le code du combat. Gladiateurs antagonistes, reptiles, monstres, créatures aux pouvoirs maléfiques ... l'intrépide RYGAR doit tous affronter. Il est le Maitre. Aussi suivons ses paroles: Battons-nous!!!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
AMSTRAD – Cassette, Disque

TECMO™

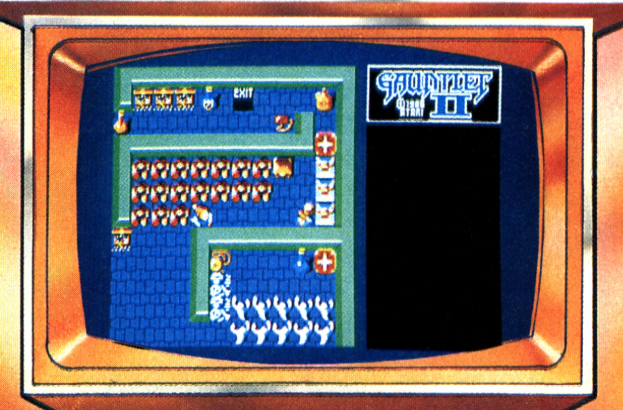


ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE



U.S. Gold France, S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette
6740, Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/Tel: Bureau Paris: 1/43 35 06 75

GAUNTLET II



Captivant, frénétique et contenant beaucoup de dispositifs, Gauntlet II est un jeu entièrement nouveau. Dans cette croisade passionnante, Gauntlet II n'est pas simplement un épisode de plus mais une expérience parfaitement nouvelle, une aventure pleine d'action.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ATARI ST



CONCOURS US GOLD GAME MAG

La machine d'arcade OUTRUN chez vous
— deuxième partie —

Bon, inutile de vous faire un long « blabla » vous connaissez déjà ce concours. En voici la seconde partie. Vous regardez les photos d'écran ci-dessous, elles sont issues d'un jeu (et une seule !) US Gold. Nous vous faisons pour chaque photo trois propositions : c'est à vous de choisir la bonne réponse. Vous remplissez le bulletin réponse ci-dessous et nous renvoyez le tout. Le gagnant rapportera chez lui : **LA MACHINE D'ARCADE OUTRUN.**

Nous vous proposons ci-dessous :

1) Les quatre photos parues le mois dernier (ceux qui nous ont déjà répondu n'ont pas besoin de redonner les réponses ; nous souhaitons simplement ne pas pénaliser tous les nouveaux lecteurs de Game Mag : ceux qui n'avaient pas acheté le numéro 2).

2) Quatre autres photos.

3) Une neuvième, à moitié cachée. Evidemment c'est la plus dure : il fallait bien une question subsidiaire, non ?



Photo n° 1
Indiana Jones — Black Magic — Xevious — Ace of aces



Photo n° 2
World Games — Winter Games
Metrocross — California Games



Photo n° 3
Road Runner — America Cup
Express Raider — 10 th Frame

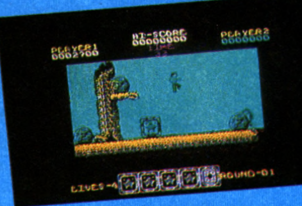


Photo n° 4
Breakthru — Kung Fu Master — Rygar — Last Mission

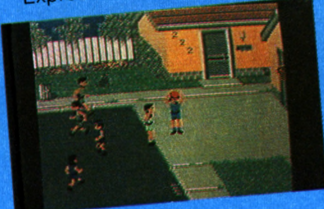


Photo n° 5
Street Sports Basketball — Winter Games — Breakdance



Photo n° 6
World Class Leader Board — Summer Games — Xevious



Photo n° 7
Gauntlet II — Impossible Mission — Solomon's Key

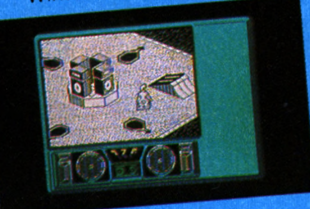


Photo n° 8
Starring Charlie Chaplin — Survivor — 720°

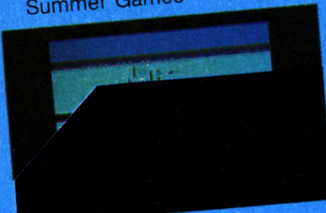


Photo n° 9
ATTENTION : quelle épreuve de California Games est représentée ?
Surfing — Footbag — Frisbee — Roller Skate — Skate Board.

Les prix

1er prix : la machine d'arcade OutRun.

2e et 3e : un pack de dix jeux plus un T. shirt Us Gold.

Du 4e au 10e prix : un pack de cinq jeux US Gold.

Du 11e au 20e prix : un pack de trois jeux US Gold.

Du 21e au 50e prix : un jeu Us Gold.

Le règlement

1) Vous avez jusqu'au 4 janvier 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses à l'adresse suivante : Game Mag, concours OutRun, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

2) Les cinquante gagnants seront tirés au sort, dans l'ordre du premier au cinquantième, parmi les bonnes réponses aux deux manches de ce concours (photos de 1 à 4, puis de 5 à 9), conjointement par la rédaction de Game Mag et l'équipe de Us Gold en France.

3) Les lots seront directement envoyés par Us Gold aux gagnants, à partir du 15 janvier 1988. (La machine d'arcade sera envoyée par transporteur et installée). La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n° 5.

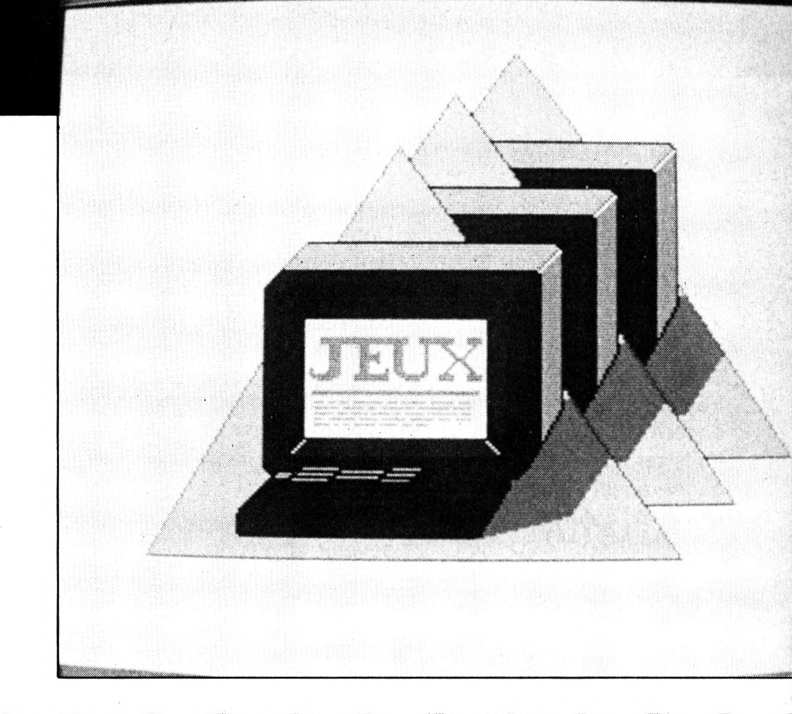
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
Les réponses : 1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....

Jeux Us Gold que je possède déjà : ....
....
Version micro-ordinateur souhaitée : ....
Cassette : O ☐ N ☐ Disquette : O ☐ N ☐

Coupon-réponse à envoyer à : Game Mag, Concours OutRun, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé, **Game Mag 3.**

Un jackpot en trois dimensions sur le thème de l'astrologie. Vous sélectionnez votre signe astral ce qui vous donne un avantage à la marque lorsque ce dernier s'affiche. Vous partez avec un potentiel de 100 points qui vous permet de miser.
Sur l'écran, s'affichent des qualités (volontaire, idéaliste, juste etc.) sur la première ligne, sur la seconde ligne, vous avez les éléments (air, terre, feu et eau) et enfin sur la troisième ligne apparaissent dans un assez bon graphisme les signes astrologiques. En tout, trois lignes et trois colonnes pour tenter la chance.
Comment gagner ? Il existe différentes combinaisons d'ailleurs fort bien expliquées dans la règle pour augmenter sa mise de départ et chacune d'elles rapporte plus ou moins de points. Créé par un astrologue, ce jeu vous apprend à mieux vous connaître et à comprendre les autres. En effet, et ceci est lié directement à l'essence même du jeu, chaque signe est lié à trois qualités qui le représentent. Pour gagner, il vous faudra associer le signe avec son élément et avec une de ses qualités propres. Ainsi le VERSEAU signe



3615 CRACJ

ASTROJACKPOT

TON AVOIR : 100 ECUS
GAMEMAG
1 2 3
VIF ENTIER FIABLE
EAU TERRE TERRE
Ca gagne deja ! Tu es joueur ?
Alors, relance une colonne O/N

d'AIR est idéaliste. Si vous obtenez cette combinaison, vous multipliez votre mise et apprenez que les VERSEAUX sont des idéalistes. Si vous obtenez BELIER signe de FEU JUSTE, vous gagnez encore.
Mais ce n'est pas tout, on gagne aussi bien à la verticale, qu'en diagonale et à l'horizontale. Un jeu d'une richesse qui plaira aux amateurs de record. Doté d'un palmarès qu'il faut consulter avant même de jouer, vous pourrez ainsi vous rendre compte de la folie dans laquelle vous allez sombrer si vous décidez de battre les meilleurs. Des millions de points à battre, des millions de points à gagner pour devenir un expert du genre humain et un excellent parieur. Les compteurs sont remis à zéro chaque semaine. Un autre avantage de ce jeu, est qu'il peut se jouer à deux alternativement et que l'on a la possibilité de relancer une colonne. Complètement assisté, vous n'avez qu'à suivre les indications qui s'affichent pour vous simplifier la vie.
Mon conseil, consultez la règle avant de commencer et mettez-vous en tête les combinaisons gagnantes et les rapports. Jouez prudent au départ puis lancez-vous dès que vous connaissez par cœur les associations gagnantes. Amateurs d'astrologie à vos claviers !!!
A voir et à revoir.

Joss Duval

NOEL

3615 + NOEL

Un service entièrement conçu pour les fêtes de Noël avec plein de cadeaux à gagner et primés par le BHV qui en profite pour vanter les mérites de sa carte de crédit. Ceci dit, il y a pas mal de choix.
Les trois premiers jeux sont des Quizz, il faut répondre correctement aux questions posées. Le 4e jeu est un golf déjà vu ailleurs, le 5e jeu est un yam classique mais amusant et rapide.
Le 7e jeu « LE TANK » est à mon avis le meilleur. Vous disposez de tanks et devez tirer sur des camions et hélicoptères qui sont en mouvement en indiquant la direction du tir (pour cela vous entrez un nombre correspondant à votre angle de tir). Mais attention, si vous visez mal, vos ennemis avancent et risquent de vous éliminer. A vous de les détruire en ajustant bien vos tirs. Un jeu rapide et très distrayant. Et pour finir, un biorythme que l'on a toujours plaisir à consulter.
A voir, surtout pour LE TANK.

STARSAGA

starsaga SOMMAIRE
1 BOITES AUX LETTRES
2 TOUT SUR LA GALAXIE
3 ACHAT DE VAISSEAUX
4 ECHANGES ENTRE JOUEURS
5 DEPLACEMENTS/ATTAQUES
6 LISTE DES POSITIONS
7 PETITES ANNONCES
8 CHANGER DE GALAXIE
N° choisi puis ENVOI
EXPLICATION tapez GUIDE
DIALOGUE & NEGOCIATIONS........* SUITE
ACH ANN ATL BAL CAR CDG ECH LIS DEA POS

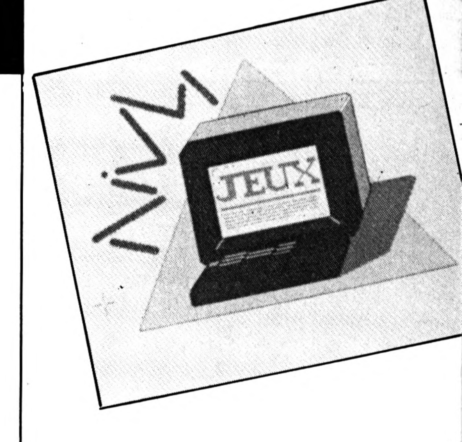
3615 + MINIP

Starsaga un grand jeu de diplomatie, non primé. Le but du jeu est de s'en mettre plein les poches en achetant, en vendant ou en attaquant des planètes. Les résultats des attaques se font toutes les 24 heures. Un jeu prise de tête qui plaira à certains. A voir sans plus.

JUNGLE KID

Un de ces nombreux jeux d'aventure comme il en fleurit sur le Minitel. Vous avez une mission à remplir, vous possédez des points de résistance et des objets que vous pouvez échanger au cours de la partie. Un labyrinthe sans fin dans lequel on peut jouer des heures. Le graphisme correct et les amateurs de ces jeux seront satisfaits par la rapidité du déroulement des pages. A voir.





JEUX MINITEL

MINI... TELINFOS

Des T2 à la pelle

Pour tous ceux qui cherchent des T2 (accès par le 36 14), il existe un service 36 14 « AATEL ». Les connectés s'échangent entre eux les fameux et très rares T2. Il suffit de demander aux autres joueurs via le dialogue pour être exaucé. Une bonne adresse si vous voulez faire des économies (en moyenne, 20 F de l'heure) intéressant n'est-ce pas !!!

La Seguin côtée en bourse

Une grosse société de télématique leader sur le marché a été côtée en bourse. Pour tous ceux qui pensent que la télématique va se développer et donc que le prix des actions va monter, il est temps d'acheter. Investisseurs à vos calculettes.

Les jeux télés

Il est de bon ton aujourd'hui d'être sélectionné comme candidat pour un jeu télévisé en jouant sur le Minitel. Les chaînes ont trouvé ce moyen rentable (pas d'accès T2 mais T3 les vaches) et discriminatoire (là c'est bien vu) pour qualifier les futurs candidats à leurs jeux. Une chance, les jeux sont primés, donc à défaut d'avoir le plaisir de participer à l'un d'entre eux, vous pourrez toujours vous consoler en gagnant l'un des nombreux lots mis en jeu. Le meilleur et le plus intéressant est le STARQUIZZ code CMPLUS.

LE HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	Nom du jeu	Nom du service	Primé
1	Wargame	Wargame	NON
2	Le golf de St Andrew	Game	NON
3	Astrojackpot	CRACJ	OUI
4	Yaka	N7	OUI
5	Droid	Droid	NON
6	Ludik	Ludik	NON
7	La cravache d'or	Tuyau	OUI
8	Le cache à lots	Funi	OUI
9	Le prix des choses	VSD	OUI
10	Money	Money	OUI

Ce hit parade est le vôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet écrivez-nous au journal :

Game Mag Minitel
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

1°/ . . . . 6°/ . . . .
2°/ . . . . 7°/ . . . .
3°/ . . . . 8°/ . . . .
4°/ . . . . 9°/ . . . .
5°/ . . . . 10°/ . . . .

LES JEUX QUI ARRIVENT

Si tu veux t'acheter un jeu, lis nos tests, mais regardes aussi ce qui suit : l'annonce de tous les logiciels à paraître. Nous te ferons désormais régulièrement un tableau où titre par titre et machine par machine, tu pourras suivre les annonces de nouveautés.

Rygar

L'adaptation de ce hit des salles de jeux, le jeu dont je vous parlais le mois dernier dans « L'écho des arcades », est enfin arrivé sur micro.
Reprenez donc *Game Mag numéro 2*, et relisez l'article en question. Vous vous rappelez tout ce que je vous avais dit ? Tout le bien que je pensais de ce merveilleux jeu ? Toute l'excellence et la beauté des graphismes, de l'animation, de la musique ? Eh bien, tout ça n'est pas valable sur Rygard version micro. Ou du moins sur Rygard version Amstrad. Espérons que les adaptations sur Commodore, Atari ST, et, pourquoi pas, on peut rêver, sur Amiga, seront de meilleure facture. En attendant, poubelle !

Septh

Bobsleigh

Assouplissement. Concentration. « Ne prends pas de risques, il faut assurer cette seconde place ». Viens c'est notre tour. Attention, 3, 2, 1 GOOO ! Premier virage, tranquille. Deuxième, peinard ! Troisième, « Attention ! Plus tôt ! Vire ! Vire plus tôt » HIII ! CRAC ! BOUM ! OUGH ! Abandon de l'équipe française pour des raisons matérielles. Enfin un jeu original. Dommage que le côté ludique soit aussi bâclé au profit du côté optionnel du logiciel.

CAPTAIN

L'Anneau de Zengara

Fer et Flamme, vous connaissez ? C'est le kit de la société française UBI Soft, un bon jeu d'aventure avec de beaux dessins et une gestion entièrement par icônes.. et, en plus, c'est en français ! Si vous ne connaissez pas, achetez-le, sans problème. A moins que vous ne préfériez acheter l'Anneau de Zengara ! Dernière production d'Ubi Soft, l'Anneau de Zengara est la suite de Fer et Flamme. L'aventure est différente (un peu), mais le jeu est identique... Hum... Conclusion rapide de ce test : reportez-vous à un test de Fer et Flamme, achetez l'un des deux (ils sont bons) mais pas les deux !

Bob Orlando

Birdie

Aigle ? Albatros ? Peu importe. La grâce du vol vous est donnée. Nulle cleptomanie de votre part, mais le fascinant pouvoir d'évoluer dans l'azur, par la seule gymnastique de vos ailes majestueuses. N'enviez pas la vie des oiseaux, la preuve est faite que la nature n'est pas tendre à leur endroit. Les prédateurs sont légion, les obstacles innombrables et la météorologie souvent capricieuse. De plus, l'énergie que nécessite une lutte acharnée contre la gravité, contraint à une alimentation riche en protéines (les papillons par exemple). Apprenez à voler en évitant les heurts et vos ennemis naturels et surnaturels. Franchissez les étapes initiatiques de votre vie d'oiseau symbolisées par des portes, en prenant garde au charme trompeur des paysages exotiques...

Jean-Claude Paulin

Captain America

A l'aube du 4 juillet, le chef d'Etat américain reçoit un ultimatum. Un savant fou (un de plus !) menace de lancer un missile contenant un virus mortel de son crû. Le seul moyen d'empêcher ce malade de mettre ses plans à exécution est : CAPTAIN AMERICA ! Vous êtes ce célèbre super-héros de MARVEL COMICS. Malgré la bonne qualité des graphismes et de l'animation, la difficulté et la complexité du jeu risque d'en énerver plus qu'un.

CAPTAIN

Rolling Thunder

US Gold a signé de nombreuses conversions d'arcade. En voici une de plus. C'est ainsi que le très célèbre Rolling Thunder (Namco Atari) un des jeux d'arcade les plus prisés vient d'être adapté sur CPC. Mettez-vous donc aux commandes de la manette pour diriger la course et l'attaque du héros.

Bedlam

Frayez-vous un chemin dans la galaxie tout en traversant seize bases spatiales. Examinez tous vos ennemis. Ce ne sont pas moins de cent soixante tableaux qui vous sont proposés. Comme dans Side Arms, deux joueurs peuvent rivaliser de prouesse. Ce combat de l'espace est édité par Go !

Northstar

Les Terriens avaient presque achevé la station de survie sur la planète Northstar quand les forces aliens envahirent la planète. Vous êtes le héros comme toujours désigné volontaire qui devra chasser les Aliens. Moi, j'aimerais bien un jour être un Alien et attaquer la terre. On verra bien alors qui vaincra.

LOGICIELS	ST	CPC	C64	PC	SPEC	THOM	AMI	EDITEURS
720°		PARU	PARU		PARU			US GOLD
ACE OF ACES			PARU	30 DEC				US GOLD
ALTERNATIVE WORLDS GAMES	JAN	PARU	PARU		PARU			OCEAN
AMERICA'S CUP		PARU		PARU	PARU	PARU		FREE GAME BLOT
ARMY MOVES	JAN	PARU	PARU		PARU		JAN	IMAGINE
ASTERIX CHEZ RAHASADE	PARU	PARU	PARU	PARU		PARU		COKTEL VISION
ATHENA II		30 DEC	30 DEC					OCEAN
BASKET MASTER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
BIRDIE		PARU						ERE
BIVOUAC	PARU	PARU		30 DEC		PARU		INFOGRAMES
BLUEBERRY	PARU	PARU		PARU		PARU		COKTEL VISION
BLOOD VALLEY	JAN	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
BLUE-WAR I,III	PARU	PARU				PARU	1988	FREE GAME BLOT
BOB MORANE JUNGLE	30 DEC	30 DEC		30 DEC		PARU		INFOGRAMES
BOB MORANE ESPACE	PARU	PARU		30 DEC		30DEC		INFOGRAMES
BOB MORANE MOYEN AGE	PARU	PARU		30 DEC		30 DEC		INFOGRAMES
BOB WINNER	PARU	PARU		PARU		PARU		LORICIELS
BRAVESTAR		PARU	PARU		PARU			GO !
CALIFORNIA GAMES	1988	PARU	PARU		PARU		JAN	EPYX
CAPTAIN AMERICA	15 JAN	PARU	PARU		PARU			GO !
CHARLIE CHAPLIN	JAN	JAN	JAN		JAN			US GOLD
COMBAT SCHOOL	1 JAN	PARU	PARU		PARU		JAN	IMAGINE
CRASH GARRET	PARU	30 DEC		PARU				ERE
CRYSOR		PARU	30 DEC	30 DEC	PARU			OCEAN
DEFLECTOR	JAN	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
ECO	JAN						JAN	IMAGINE
FLASH POINT		JAN	JAN		JAN			OCEAN
FREDDY HARDEST		PARU	PARU		PARU			US GOLD
GAUNTLET II	JAN	PARU	PARU		PARU			US GOLD
IMPOSSIBLE MISSION II	JANV	JAN	JAN					US GOLD
INFILTRATOR II	JAN	JAN	JAN		JAN			US GOLD
IZNOGOUD	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
JACK THE NIPPER II		PARU			PARU			GREMLIN GRAPHICS
KOBYASHI		PARU	PARU	PARU	PARU			MASTERTRONIC
L'ANGE DE CRISTAL	30 DEC	PARU		JAN				ERE
L'ANNEAU DE ZENGARA	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	PARU						1988	ERE
L'OEIL DE SETH	30 DEC	PARU		30 DEC				UBI SOFT
LA CHOSE	1988	PARU		JAN				UBI SOFT
LA MARQUE JAUNE	JAN	30 DEC		JAN		1988		COBRA SOFT
LE MAITRE DES ANES		PARU						UBI SOFT
LASER TAG	JAN	JAN	JAN		JAN			GO !
LES DIEUX DE LA MER	JAN	PARU		JAN		PARU		INFOGRAMES
LES RIPOUX	30 DEC	PARU		30 DEC		PARU		COBRA SOFT
MACH 3	PARU	PARU		PARU				LORICIELS
MAD BALLS		PARU	PARU		30 DEC			OCEAN
MASTER OF THE UNIVERS	JAN	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
MATCH DAY' II		PARU	PARU		30 DEC			OCEAN
NEBULUS	JAN	JAN	PARU		PARU			HEWSON
NORTHSTAR		JAN	JAN		JAN			GREMLIN
OUT RUN	JAN	PARU	PARU		PARU			US GOLD
OXPHAR		PARU				30 DEC		ERE
PAPA. MAMAN. L'ATOME ET MOI		PARU				PARU		FREE GAME BLOT
PEUR SUR AMITY VILLE	1988	30 DEC		PARU				UBI SOFT
PHANTYS		JANV	JAN		JAN			OCEAN
PHANTOM CLUB		PARU			PARU			OCEAN
PHOENIX	PARU							ERE INFORMATIQUE
PLATOON	FEV	JAN	JAN		JAN		FEV	OCEAN
PSYCHO SOLDIER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
QIN		PARU						ERE
QUAD		PARU		30 DEC		PARU		MICROIDS
RANA RAMA	PARU	PARU	PARU					HEWSON
RASTAN		PARU	PARU		PARU			OCEAN
ROLLING THUNDER	JAN	JAN	JAN		JAN			US GOLD
RYGAR		JAN	JAN		JAN			US GOLD
SHACKELD		JAN	JAN		JAN			GO !
SIDE ARMS		30 DEC	30 DEC		30 DEC			GO !
SOLOMON'S KEY	PARU	PARU	PARU					US GOLD
STREET SPORTS BASEBALL	JAN	PARU	PARU	PARU	PARU			EPYX
STRIKE			PARU	PARU	PARU			MASTERTRONIC
TEST DRIVE			JAN	JAN			JAN	ACCOLADE
TOP-GUN	PARU			PARU				OCEAN
TOUR DE FORCE		JAN	PARU		JAN			GREMLIN
TRANTOR	JAN	PARU	PARU		PARU			GO !
TURLOGH LE RODEUR	30 DEC	PARU				1988		COBRA SOFT
VICTORY ROAD		JAN	JAN		JAN			OCEAN
WHERE TIME STOOD STILL		FEV	FEV		FEV			OCEAN
WIZARD WARZ	JAN	JAN	JAN		JAN			GO !
WIZBALL	30 DEC			JAN			FEV	OCEAN

Phœnix

Le jeu consiste (presque comme Trailblazer) à avancer le plus loin possible sur un parcours dallé. Ici c'est un vaisseau. Faites tourner le tuyau (incomplet) pour vous placer sur une dalle. Edité par Ere Informatique.



Impossible Mission II

Epyx le dieu éditeur des simulations sportives présente la deuxième partie d'Impossible Mission.
Les investigations du personnage se passent dans cinq tours à plusieurs étages. Bien entendu remplies de pièges.



Outrun

Outrun le jeu de café des records, ou comment pour nos chers cafetiers s'enrichir le plus rapidement. Outrun, l'anti promenade des chauffeurs du dimanche. Fournie avec la cassette audio des jeux de café. Edité par US Gold.



RX 220

Les progrès technologiques aidant, c'est un robot qui sera largué en plein milieu de la base, pour accomplir cette mission ô combien périlleuse. Son but, anéantir et récupérer les modules d'énergie éparpillés au sein du complexe ennemi. Une ambiance SF et la visite de plus d'une soixantaine de tableau édité par Loriciels pour Amstrad.



Masters of the Univers

Les Maîtres de l'Univers (actuellement sur les écrans) est adapté sur micro-ordinateur par Gremlin. C'est évidemment un jeu d'arcade/aventure. Vous êtes He-Man et votre objectif est de collecter huit notes de musique disséminées dans la ville, avec trois carrefours importants (sorte de Barbarian, de Prohibition et de combat complet).



Demoniac

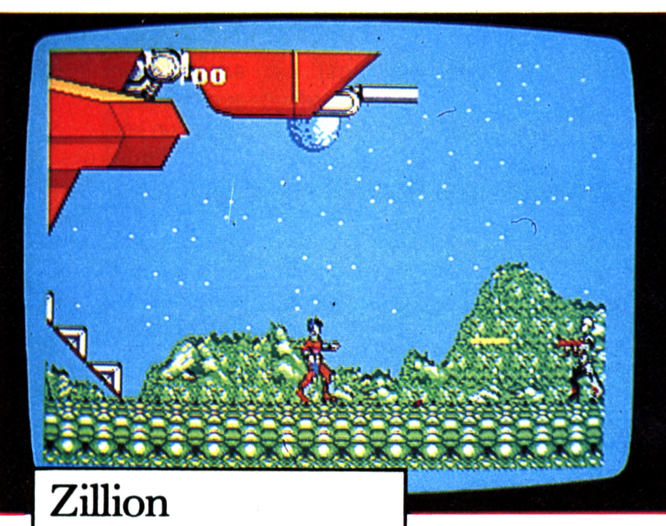
Softbook, société beaucoup plus tournée vers la télématique que la micro sort un logiciel étonnant. L'heure est venue de dévoiler ta puissance, promène toi ainsi dans le dédale de Nékron ton ennemi juré. Démoniac est un jeu d'arcade à multiples salles. Tu peux ainsi en créer toi-même plus d'une centaine.



Breaker

Inutile de vous conter une histoire à dormir debout du genre : « Alors voilà, c'est dans l'espace sur une planète qu'est envahie par 18 vagues de méchants. Vont voir de quel bois je me chauffe ! Vraoum ! Je décolle aux commandes de mon super chasseur armé d'un max de torpilles à photon. Ça va Ch..., heu, barder ! » Non, je vous épargne ce vulgaire préambule, pour vous dire que nous avons affaire à un traditionnel casse-briques pompé sur, heu, inspiré de l'incomparable Arkanoïd. Votre vaisseau est une raquette à options, vos ennemis sont des briques multicolores et vos torpilles de vulgaires baballes. C'est par terr... Comment ? Ha ! C'est sur Thomson ! Alors, dans ce cas... Edité par Free Game Blot.

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.

Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.

Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER



Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

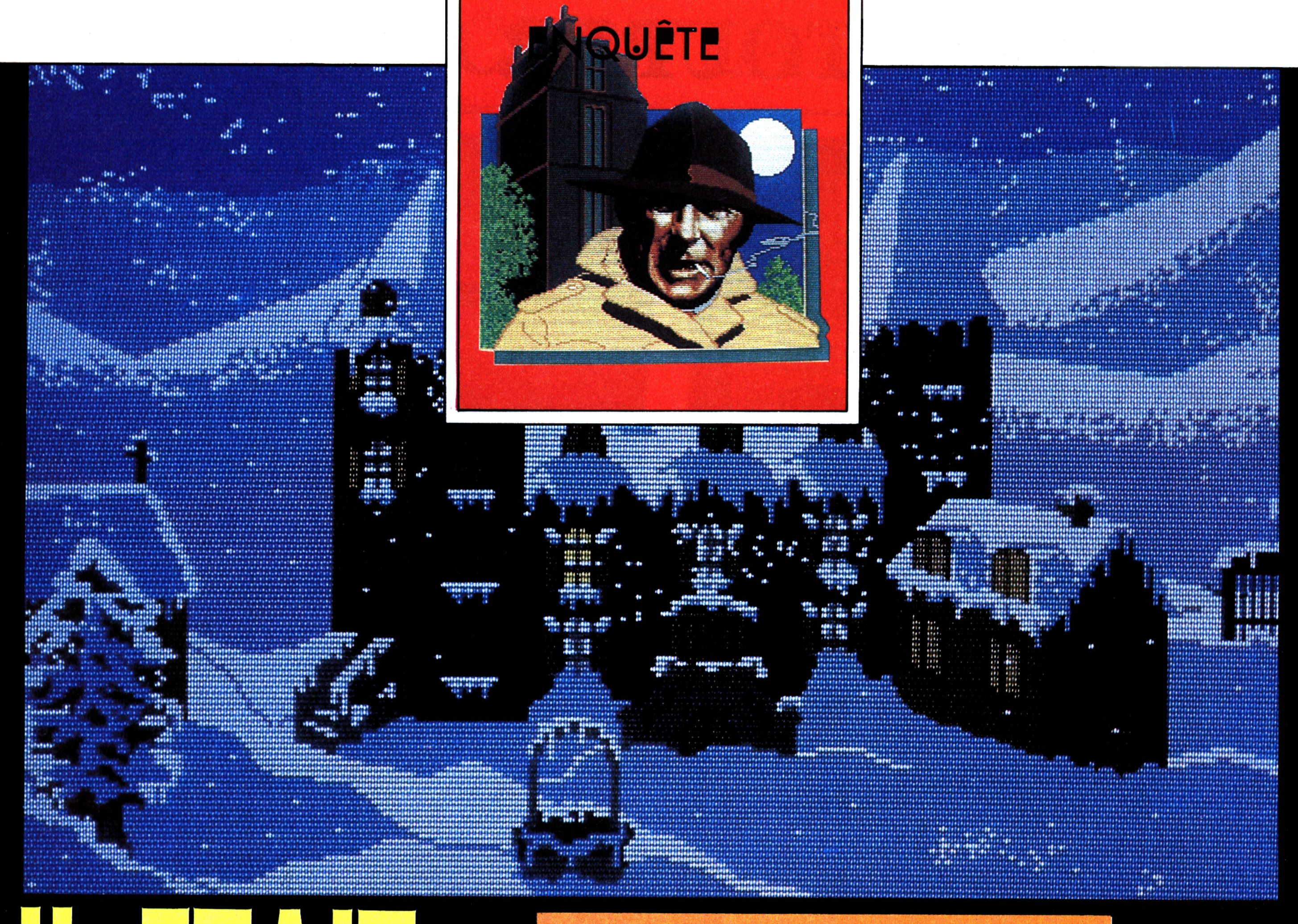
Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

DISPONIBLE



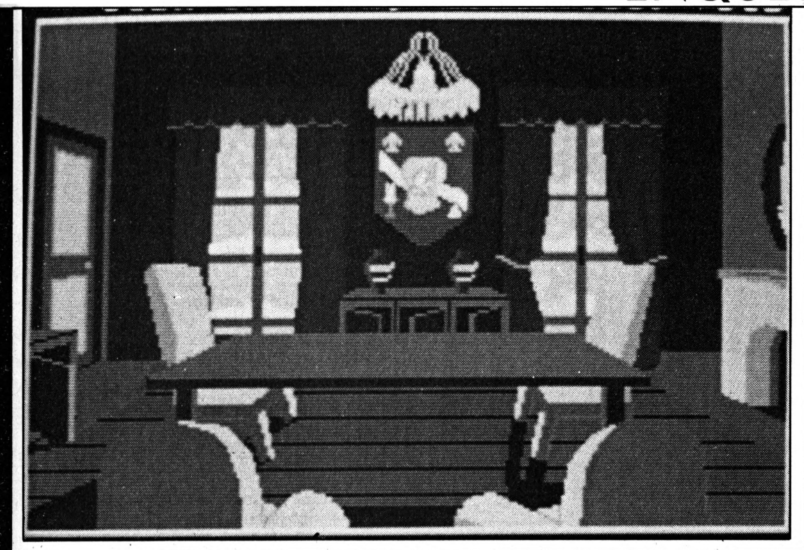
LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL



IL ETAIT UNE FOIS... ...LE MANOIR DE MORTVILLE !

Pour la première fois au monde, toute la lumière est faite sur la ténébreuse affaire du Manoir de Mortville et de l'indescriptible Lankhor... Merci Doctor BIT ! Nous ne pouvions faire moins au moment où le fameux manoir remporte deux Tilt d'Or. (Meilleur bruitage et meilleur jeu d'aventure).

C'est un soir brumeux de pleine lune que Bruno Gourier, frais (?) sorti d'une école d'informatique de gestion, commence un stage chez Direco, qui importait à l'époque le QL de Sinclair. Et c'est dans ces conditions mystérieuses qu'il succombe définitivement à la micro... En faisant la virée des petites boîtes comme Froggy Software, Bruno est victime de la malédiction du jeu vidéo. Et lorsqu'il rencontre Bernard Grelaud, un graphiste, il mute carrément et l'his-



toire du Manoir de Mortville germe dans son esprit malade !
Sept mois de galères plus tard, il maîtrise déjà l'assembleur du 68000 et a lu la totalité du Nécronomico (le livre interdit du fameux poète arabe dément au nom insupportable). Suivant l'exemple de notre ancêtre à tous (Pépé Louis !), il a déjà créé sa propre société d'édition, Kilkhor (comme les cercles magiques des Tibétains à moins que ça ne soit aztèque...). Kilkhor co-édite avec Pyramid (encore un nom louche !), la version pour Sinclair du « Manoir »... Quatre mille exemplaires vendus, Bruno rentre à peine dans ses frais, mais les yeux hagards et le cheveu rebelle, il commence Mister Smith, encore pour QL... Pendant ce temps-là, à l'autre bout du monde, Béa et Jean-Luc Langlois, également adeptes de la secte des programmeurs des gestions, délirent sur leur QL (hé, oui, le même... les coïncidences dans la vie !). Ils programment Wanderer, un jeu d'action en 3D que l'on utilise avec des lunettes bleues et rouges... Le sort s'acharne sur eux et ils apprennent l'assembleur du 68000. Mais la famille Langlois (ils sont frères et sœurs !), fière de cette terrifiante expérience, adapte son œuvre sur Atari ST, une machine alors guère plus fiable que celle de mon confrère Frankenstein !
Un vendredi 13, dans les locaux de Pyramid, Bruno rencontre Béa et Jean-Luc... S'apercevant qu'ils ne sont pas seuls dans leur malheur, les trois fanatiques parlent jeux, assembleur, Atari, compression d'image, musique, synthèse vocale et, bien entendu, du déjà terrible Manoir de Mortville... Ce jeu est bon, il faudrait l'adapter sur ST en exploitant à fond les possibilités de la machine. Béa et Jean-Luc, qui ont fait leurs premières armes dans la musique profanatoire, s'occuperont de la bande sonore. Dans le Manoir de Mortville sur QL, les personnages parlaient avec de grosses bulles : avec le ST, ils parleront réellement... Brreuu ! Bernard, qui avait assuré les graphismes de la version QL, quitte l'équipe, remplacé par Maria-Dolorès Sanchez, une grande spécialiste d'un culte graphique secret, qui reprendra certains de ses dessins... En bref, après six mois de travail acharné, la nouvelle équipe met au monde « Le Manoir de Mortville » en trois versions (français, anglais, allemand... La version en grec ancien n'est pas encore annoncée !).
Dans les derniers jours, ils bossent dur : le distributeur 16/32 attend la livraison des trois mille premiers exemplaires. Un soir, dans leur tanière, Bruno et Jean-Luc travaillent côte à côte... Ils discutent, Jean-Luc s'interrompt pour regarder son écran : lorsqu'il se retourne vers Bruno, celui-ci est endormi, écroulé sur son clavier !

Révolutionnaire ? Non... ensorcelé !

Bon, et bien ensuite, ces terribles aventures se terminent comme chacun le sait déjà : la parution d'un jeu génial qui se vend bien et qui est unanimement reconnu par la presse (deux fois Tilt d'or cette année !). A l'heure actuelle, personne n'est en mesure d'expliquer cette situation ; certains prétendent que ce jeu est bon, d'autres vont même jusqu'à affirmer qu'il est révolutionnaire... et bien moi, je reste persuadé qu'il est tout simplement ensorcelé !
Béa et Jean-Luc Langlois associés définitivement au monstrueux Kilkhor, font désormais partie d'une nouvelle secte : Lanhor... Ils préparent dans le plus grand secret l'adaptation du Manoir de Mortville sur PC et Amiga et une rumeur courent chez les grands initiés : ils éditeront prochainement Roody et Mastico, Maupiti Island, NO, Vroom, etc. Autant de noms ignobles qui me font déjà frissonner !

Doctor BIT

Copinage : Si vous êtes auteurs de logiciels et que vous ne craignez rien, n'hésitez pas à les contacter : Lankhor cherche du sang frais... (Bruno Gourier : 45.45.02.42).

PETITES ANNONCES

Atari ST

Cherche, sur ST, Logiciels. Dijeau Olivier, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne.

Cherche logiciels pour 520 STF. Envoyer prix à JF Rys, 27, rue E. Zola, 82100 Castel Sarrasin.

Echange logiciels pour Atari ST. Cherche contact durable. Tél. le week-end (Manu) 61.20.40.98).

520 STF échange prgs, astuces, idées. Stéphane. Tél. (1) 30.52.40.49.

Recherche tous plans bidouille et hard pour St. Bert Pascal, 45, rue de Montponçon, 38500 Voiron.

Vends nbreux Softs sur ST : Startreck etc. Grout Dominique, Yebleron, 76640 Fauville en Caux.

Echange nouveauté sur 520 ST et C64. Bruchet Franck, 34, rue Copernic, 13200 Arles.

Atari ST échange news logiciels + docs en français. Thuillier P., 11A, rue Pasteur, 08160 Nouvion (Tél. 24.54.65.40).

520 ST(s) cherchent contacts sérieux. Tél. 47.27.52.19, Vladimir ou tél. 47.27.96.61, Xavier (Paris).

Vends 1 logiciel pour ST : Bob Winner de Loriciels. Contactez au 61.78.78.58. Salut ! A.N.

Achète 520 ST éventuellement à 2000 F. Contactez Jacques Nguyen, 6, rue Paul Gauguin, 93600 Aulnay. 48.66.91.81.

Vends Atari 800 XL + 1050 + tablette graphique + 250 logiciels + revues + joys + livres + 1 surprise (valeur 300 F). Le tout 2200 F à débattre. Le soir à partir de 18 heures. Valentin Ryzman, 36, avenue Charles De gaulle, 92200 Neuilly/Seine.

Vds Atari 200XL + magnéto + 25 jeux dont tennis hard, Leader Gautelet, etc... + surprise et le tout pour 1100 F. Tél. 47.61.12.11, après 18 H 15, Nikita Sichov.

Vds Atari 800 XL + 1050 + tablette + livres + nbrx progs + revues + joys + 1 surprise : le tout en TBE : 1800 F. Benjamin. Téléphonez à partir de 17 H au 16 (1) 47.38.27.55.

Vds Atari 800XL lecteur K7, lecteur disquette, 2 joysticks + jeux + documentation : 2500 F. Devynck Yann, 116, rue Henri Ghesquiere, 53210 Coudekerque - B 28.25.21.66.

Vds cause double emploi, 800 XL, lecteur disq. cass. 3 vol. Basic Znitiao, 2000 F. 43.34.27.27, Stéph.

St 1040 cherche contacts pour échanger logs. Grossot Emmanuel. Tél. 69.45.67.78 (Essonne).

AMIGA

Echange softs et PRGS divers sur Amiga. Tél. Jean-Louis, 47.94.67.60, après 18 H.

Amiga cherche correspondants pour échanges, idées, astuces. Lignon Stéphane. Tél. (16) 89.24.44.95.

Echange PRG sur Amiga 500. Ecrivez à Keller Emmanuel, impasse du Grossgarten, Balgau, 68740 (envoyez vos listes).

Amiga 500 cherche contact pour échange. Vogel Philippe, 1, route de Haguenau, 67240 Bischwiller. Tél. 88.63.58.14.

Amiga 500 échange programmes et recherche documentation de préférence en région parisienne. Demander Vincent au 47.82.07.49.

Echanges softs pour Amiga, tous pays, attends vos listes. Tél. 67.44.12.51. Ecrire à Vives Claude, Villa Montifort, 34700 Lodeve, France.

Amiga 500 recherche correspondant, possède des news venants des USA et de RFA. HI TO Nec Dcurdap Lucas, 8, rue Docteur Friot, 54000 Nancy. Lucas 83.96.59.68.

Echange Amiga 500 + monit. mono + cable péritel + jeux contre 1040 ST + monit. + jeux (nvtés). Appelez-moi au 86.87.05.63 même si la configuration ST est diff. Marc.

Débutant sur Amiga cherche autre débutant pour vendre ou échanger softs. Ecrire à : Tournay Frédéric, 18, rue de Bellevue Neulliac, 56300 Pontivy.

Amiga recherche contact pour échanges logiciels Ect. M. Chevalier Stéphane, cité du Petit Bois, bt D1, 78420 Carrières sur Seine.

Amstrad

Vds CPC6128 couleur neuf + 200 jeux double joy + 4 K7 originaux. Le tout et encore + 3900 F. 45.97.32.95.

Cherche CPC 6128 couleur pour 2000 F. Ecrire à Dallier Pierre, BP24,23200 Aubusson.

CPC 6128 échange jeux contre périphériques. Coutant Patrice, quartier Savary, 08400 Vouziers.

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux disk + joystick, TB état. 4990 F. Vincent. 45.25.52.47.

CPC 6128 cherche corresp. pour échange. Réponse assurée. Schmitt, 45, rue des Vosges, 68110 Illzach.

Vends Amstrad CPC 464 col. état neuf, + 5 livres + jeux : Prix 2300 F. Tél. 48.37.64.80, mercr. après midi seulement.

Vends CPC 6128 couleur + revues + jeux utilitaires + joysticks. Etat neuf : 3600 F. Tél. 40.59.23.51.

Vds CPC 464 Amstrad + housses + nbrx jeux + nbrses revues. Le tout : 1700 F + DD1 : 1300 F. Sébastien : 43.37.10.31.

Vds CPC 6128 coul + drive 5, 25/20 jx, joy, docs, etc, tbe. Tél. 85.31.50.78. Le tout pour 4600 F.

Achète CPC 6128 couleur avec jeux si possible. Prix 3000 F maximum. Téléphone : 47.88.46.60, Courbevoie.

Vends Amstrad CPC 6128 + multiface II + lecteur à cassette + nbx jeux. Prix 3400 F. Tél. 48.08.64.37.

Vds Amstrad 6128 coul. + 300 jeux (50 disc) + joystick + doubleur + boîte rangement : 3 800 F. Télé. : 34.73.94.59 (après 18 h 30) Monsoult (95560). Demander Lionel Theveny.

Vends Amstrad CPC 464 mono + adaptateur péritel + joystick + jeux (trésors de Gold, hit pack...) + 50 autres aussi connus. Prix 3 000 F à débattre. Tél. 53.82.23.75.

Vends Amstrad CPC 464 mono avec plus de 400 jeux et un joystick. Le tout : 2 800 F. Tél. 34.19.97.15, demandez Régis après 18 H.

Commodore

Vend Commodore 64 + drive 1541 + lecteur K7 + nbr jeux + joystick. S'adresser à Brotonne Ludovic, 40, bd Surville, 60450 Mouy. Tél. 44.56.58.11.

Vds Commodore Vic 20 + magnéto + mémoire 3, 8, 16 K. Le tout 800 F. Vds à part. nombreux logiciels (Choplifter, Pirate Cove etc...). Tél. 98.67.72.17.

Urgent : vds Commodore Vic.20 + Monvert + joystick + 6 jeux + manuel 800 F. Neumayer Stéphane : 94.06.22.91.

Vds C64 + lect. K7 + 80 jeux + Game Killer + joystick : 1600 F + drive 1541 + nb jeux (news) : 1600 F + Freeze Frame MK7 : 400 F + Atari 800 XLCPAL) : 500 F. Frédéric au 97.37.31.53.

Vends C64 1531 Mon. couleur Joy documentation et très nbx jeux (liste par tél.) Prix 3 000 F Région de Nancy. Tél. 83.49.28.81. Dewander Yannick après 19 h.

Achète C64 : + out 450 F. Vds 3 livres de programmes pour VIC 20. Tél. : (16) 45.55.16.40. Paris.

Achète CPC 6128 coul. + qq jeux + lect. de cassette, entre 2500 F et 3000 F. Le soir : 65.20.13.26.

Echange la bible du CPC 6128 contre le livre du lecteur de D7. P. Girard, 3, rue M. Utrillo, 42600 Montbrison.

Echange jeux pour C64 sur disk uniquement Guillorel Christophe, 12, rue du Moulin à Vent, 60510 Bresles.

C64 + 1541 ttes News et réponse assurée. Lacquement K., 426, rue du Cerue Landas, 59310 Orchies.

Coupon-réponse à retourner à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Spectrum

Echange progs astuces sur Spectrum 48 K. Holuigue Daniel, 963, rue Henri Mory, 62830 Samer.

Super ! Voici le premier club pour Spectrum 48 K et 128 K : échange, truc... 8, rue Duhesme, 75018 Paris.

Vends épave ZX Spectrum + livre : 50 F. Extention 32 K : 150 F. Hubert J. Guillaume. Tél. 65.42.77.48. HR.

Spectrum + 2 cherche échanges en tout genre sur Dt 75. Tél. Franck au 48.74.82.30 après 18 h. Merci.

IBM-PC et Compatibles

Achète ou échange jeux sur IBM-PC. Tél. 39.80.04.41. 7, rue Albert Premier, 95870 Bezons. Jacques Gueguen.

Stop affaire. Vds PC 1512, état neuf, SD mono + logiciels : 5000 F. Valeur 7500 F. Tél. 44.53.44.39.

Vds PC1512 SD Mono + housse + garant. 9 mois + log. jeux et system + divers : 4500 F. Tél. 90.82.41.91.

Vends ou échange pour PC et Compatible : World Games et SRAM1. Tél. 41.69.38.40.

Thomson TO7, TO7-70, TO8, TO9, MO5, MO6

VTO7/70 + LEP + 2 joysticks + une dizaine de jeux + plein de chose : 1500 F. Tél. 27.49.48.97, après 18 H 30.

TO7 70 cherche contact pour échange prg. Segoyia Karim, 130, rue Clemenceau, 82000 Montauban. 63.66.10.37.

Thomson recherche contacts, échanges... Région Livry Gargan (93). Tél. 43.30.35.73.

Vds Basic 1.0 (200 F), nbrx pro. pour TO7, TO7/70, TO8, TO9 sur DSK 5"1/4 ou K7. Eric au 49.98.10.81.

Echange jeux sur MO5. Envoyez vos listes de jeux (K7). Club MO5, 17, av. J. Reinach, 04000 Digne.

Cherche corres. avec nbrx jeux TO7-70 AI env. une centaine. Tél. 74.27.00.31. Demandez Floren.

Vds jeux sur Thomson (originaux). Bons prix : Ecrire à Esquirol Fabrice, 20600 Biguglia.

MO5 échange jeux ou trucs. Cherche solution de mission, pas possible. Tél. 31.92.13.02.

Softs divers

Echange logiciels Disc ou K7. Ecrire à Martineau Stéphane, « Les Grelles », 47480 Pont du Casse.

Echange Anaurote + conquest + Guzzler + Radzone contre passagers du vent Cas. Tél. 24.57.10.63, ap. 18 H.

Echange jeux sur K7. Pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste à Foulon Thierry, rue St Catherine, 55200 Vignot.

464 échange Legenofkage ou Elevatoraction contre m'enfin ou Iznogood. Tél. 24.57.10.63 après 18 H.

Echange « Orphée » + « Sorcery » + SRAM 1 et 2 contre Bob Winner, Gauntlet, etc. Téléphonez au : 67.95.12.96. Ivan.

Echange jeux pour CPC 464. Cherche le jeu « Crazy cars ». Joël Troudart. 45.94.20.06.

Cherche Meurtre Atlantique contre Pipeline 2, Cavesofdoom, Moleculeman. Tél. 24.57.10.63 après 18 H.

Consoles

Vds console Atari 2600 + 3 jeux dont Enduro + Joystick. Le tout 500 F. Tél. 61.20.47.65.

Vds ordinateur Atari 800XL + tous les périphériques : 2900 F + 300 jeux. Tél. 69.88.85.82.

Vds console de jeux Brandt (Compatible Philips) + 8 cart. : 500 F. Daguillanes Cécile. Tél. 61.71.35.21.

Vends Atari 800XL avec lecteur cassette + livre + (environ) 70 jeux : 800 F. Tél. 46.55.97.46.

Av. Vectrex + 12 K7 éch. jeux Amstrad. Envoyer liste au 21, rue Lapuyade, 64000 Pau. Sauve Didier.

Vends 800XL + lect. cas 1010 + Drive 1050 + 40 jeux cas et disc. Le tout 2700 F. Tél. 77.61.26.74.

Vds Atari 800XL Pal + adaptateur Pal Péritel + emballage. Prix 700 F. Tél. 69.25.00.25. Fredd.

Vds Atari XL64K + 15 jeux + tab. graphic + 3 cart + lect. K7 : 1500 F. S. Fargès, 1, rue Aupert, 19100 Brive.

Divers

Vds Orig Ikari Warriors, Ghosts'n'Goblins, light force, Alademy : 900 F, K7, 27, Tour de l'Aure, 26150 Die.

Achète lect. disk 1541 C 64 en bon état de marche : 800 F. Tél. 21.68.47.59.

Vds VIC20 + Magnéto + mémoires, 8, 16 k. Logiciels. Vendus séparément. Tél. 98.67.72.17. Demandez Yves.

Vds ou éch contre C 64 ou CP6128 – ATA 800 x L + 1050 + 1010 + Disc + K7 + livres. Faire prop. 47.41.96.28, soir.

Urgent ! Vends TI99/4A péritel + cordon magn. + 2 livres + 2 modules jeux + K7 : 600 F. Tél. 40.03.78.42.

Urgent. Vds souris AMX mouse + notice + logiciel AMX. Le tout 400 F. Tél. 43.68.12.23. Demandez Julien.

Vends imprimante Canon PW1080A, état neuf. 2800 F. Tél. 42.41.61.04.

Vends micro Alice 32 + ext-mem + magnéto + imprimante + livre et cassette. 1200 F. José Frances, 47.37.96.19 entre 12 H et 15 H seulement.

Echange jeux amicalement sur CPC 464 + CBM 64 (disk). Contactez Laurent après 20 H au 60.29.13.46.

Vds Oric Atmos 48 K, 1985 + périt. + 30 logiciels (Xénon 1 + Aigle d'or...). Tél. 81.46.79.51 ap. 18 H.

Cherche club d'échange de logiciels dans Paris. Vends multiface 2 : 400 F. Tél. 47.30.27.91.

V. livre 102 prog. 70 F. Jeu Chiller 25 F. Amstrad Pack 5 jeux commodore 80 F. Tél. Pawlak 21.39.62.06.

Pour les fans d'aventures un journal est né : Turwen, pour recevoir un numéro envoyer un timbre à 2,20 F à Karine Vallée, le Meurier Monthoiron, 86210 Bonneuil.

Vds ZX81 (panne) + clavier Meca. + programmateur Eprom : 500 F, mem. 16 Ko : 150 F, 32 Ko : 300 F, imprimante + papier : 500 F. Eric 49.98.10.81.

Vds Moniteur mono-vert AS02 Philips. Tél. 91.48.62.13. Vds aussi logiciels MSX.

1040 ST cherche contact. Vds log. et livres Amstrad, vds VCS Atari 2600 + jeux JF 91.51.14.56.

Vends V6500 Philips avec lecteur de cassettes, alim. livres, câble péritel, logic. 39.60.66.77, ap. 19 H.

Connaissez-vous des adresses sur Metz où trouver les périphériques sur Spectrum + 48K ?

Vends souris AMX TBE : 500 F. Vends jeux vidéo Hanimex : 500 F. Glausinger, 4, rue du Milieu, 67240 Oberhoffen S/M.

Achète DK pour PCW 8256, 50 F l'une + interface joystik pour PCW 8256, 250 F. Tél. 67.80.22.14, après 5 H.

UN MAX D'ACTION POUR ACTION MAX !

Si les consoles de jeu ont fait leur apparition depuis deux mois, elles ne sont pas les seules à faire l'évènement. Qu'est-ce qu'une console en gros ? (Enfin celle que l'on vous propose).
L'Atari est une vulgaire base de 800 XL alors que le fabricant propose des graphismes bien plus extraordinaires sur son ST et pour pas très cher. La Sega est un simple MSX, pas même la version MSX2 aux graphismes tout aussi fabuleux que ceux du ST. Donc si l'on achète aujourd'hui une console de 1000 à 2500 F (ST 2290 F). Cela ne peut être pour leurs graphismes.
Les amateurs de *Prohition* sont apparemment légion vu la façon dont le logiciel *(Infogrames)* est parti à la vente : comme des petits pains ! Et bien il existe pour ces gens-là une machine fabuleuse, l'*Action-Max*. C'est du *Prohibition* au pistolet (le joystick disparaît) avec de vrais décors qualité film ou télévision. En effet, l'*Action-Max* propose dans son coffret une « console, un pistolet optique, un écouteur de type walkman et surtout une bande vidéo ». C'est cette cassette vidéo qui permet d'obtenir les plus fabuleux décor (du réel) jamais vus dans un jeu d'arcade. Après avoir effectué les branchements, faites tourner le magnétoscope et tirez sur les avions de chasse ennemis (images de synthèse), sur les fantômes, sur les gangsters de Manhattan.. Le son, est lui aussi du « vrai » son et en stéréophonie. Bien sûr le joueur ne peut piloter l'avion de chasse (les séquences sont enregistrées) aux commandes duquel il se trouve. Mais il tire. L'heure des disques laser interactifs n'étant pas encore arrivée.
La « console » permet de combattre selon divers modes : standard, réflexes et munitions limitées. Une série de trois switchs à positionner comme il faut servira pour passer d'un mode à l'autre. Un pointeur chiffre garde en mémoire vos scores. Une mire positionnée sur les « monstres » clignote pour indiquer au joueur qu'il peut tirer et un témoin lumineux s'allume lorsque le joueur a touché un adversaire. Rien que pour le plaisir des images et en attendant un an ou plus l'interaction, dépenser 690 F n'est pas spécialement excessif. (Regardez les photos). Il existe déjà près de 40 jeux fonctionnant sur la « console ».



Cet Action-max nous a été prêté par la boutique Joué-Club du Forum des Halles. Tous les magasins de France, de Navarre et même d'Issoudun estampillés du label « Joué Club » peuvent vous la vendre !

UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS — Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS — Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

AMIGA

UNITES CENTRALES

CHOIX

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

GARANTIE 2 ANS

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3'' 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3'' 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3'' 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1081	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2. Lect. 5'' 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1081	26290

PERIPHERIQUES

PRIX

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

LECTEURS/INTERFACES

A 1010 - EXTERNE 3''1/2	2090
A 1202 - EXTERNE 5''1/4	NC
A 2010 - INTERNE 3''1/2	1690
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000) MEGABOARD 2	5845
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400
HARD CARD 30MEG (ID)	5200
HARD CARD 40MEG (ID)	NC
HARD CARD 76MEG (ID)	NC
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5''1/4)	5600

GRAPHIQUES

TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11730
TABLETTE EASYL	6000
GRAPHISCOPE II AMIGA	1690
TABLETTE A4 CRP	4600
CARTE VIDEO (A2032)	790

AUDIO

FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SON)	2295
INTERFACE MIDI	580
PRO MIDI STUDIO	NC

VIDEO

DIGIVIEW	1995
CAMERA HV720	3350
OBJECTIF SCH	950
ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTO, EKTA, TRANSF.7	32000
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
GENLOCK POUR A500	6000
GENLOCK A8600	NC
DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000

TELEMATIQUE

EMULATEUR FLAMITEL	1490
MODEM DTL3000	6400





PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

SERVICE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANÇAIS	190
AMIGADOS MANUAL	299
AMIGADOS REFERENCE	149
AMIGAWORLD	39
AMAZING COMPUTING	39
AMIGA APPLICATIONS	199
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK	299
AMIGA SYSTEM GUIDE	199
ADVANCED AMIGA BASIC	199
BEGINNER'S GUIDE	199
CLES POUR AMIGA	195
TRUCS & ASTUCES	199
TRUCS & ASTUCES (DISK)	120
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120
AMIGA BASIC	249

LOGICIELS

QUALITE

BUREAUTIQUE

MAXIPLAN	2099
SUPERBASE	990
TEXTCRAFT	790
PAGE SETTER	1259
VIP	1599
DBMAN	439
PROWITE	1120
WORD PERFECT	NC
SUPERBASE PRO	NC
VIZANWRITE	1490

GRAPHIQUE/MUSIQUE

ANIMATOR	950
VIDEOSCAPE 3D	1549
AEGIS SONIX	790
AEGIS DRAW PLUS	1899
DELUXE PAINT 2	1059
DELUE VIDEO 1.2	1059
DELUXE MUSIC	809
INSTANT MUSIC	293
MUSIC STUDIO	399
SCULPT 3D	NC
CAO 3D	1490

PROGRAMMATION TRANSFERT

LATTICE C VER.3.10	1490
AZTEC MANX COMMERCIAL	3938
MACRO ASSEMBLEUR MCC	679
TRUE BASIC	1184
GRABBIT	299
CLI MATE	379
AMIGADOS EXPRESS	233
ASSEMBLEUR K-SEKA	679

LUDIQUES

ARCADE

KARATE KID 2	254
GOLDRUNNER	249
BABARIAN	235
DEMOLITION	100
PHALLANX	100
MARBLE MADNESS	259
CHALLENGER	100
CRUNCHER ACTORY	110
SPACE BATTLE	119

STRATEGIE ACTION

SINBAD	390
SDI	349
DEFENDER OF THE CROWN	390
SHANGAI	NC
THE KING OF CHICAGO	NC
HOLLYWOOD POKER	202

AVE… WAR…

ARAZ…
KAMP…
FAERY…
BORRO…
KING QU…
DEJA VU…
UNINVITE…
ROADWA…
BALANCE…
ULTIMA III…
ALIENS FIR…
LAND OF L…
IZARDS…
BLACK CAUL…
PHANTASY III … 349

STIMULATION

WORLD GAMES	309
HARDBALL	349
LEADERBOARD	309
TENTH FRAME	NC
CHESSMATER 2000	346
BASEBALL EA	407
FIGHT SIMULATOR II	409
JET	NC
SCENARY DISK 7	237
SCENARY DISK 11	237
SILENT SERVICE	249

NOUVEAUTES

Silver	1790
Audio Master	549
Digi Paint	630
Page Flipper	600
Thai Boxing	100
Marauder	379
A/C Basi	1790
MCC Pascal	879
Dark Casme	349
Terrorpods	249
Western Games	285
Mœbius	289
Roadwar Europa	349
Test Drive	350
Crazy Cars	253

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 83



COURSE-

Salut les p'tits fous. Alors, z'avez bien dépensé tous vos sous en un mois ? C'est vos parents qui vont faire la gueule : « Oui, vous voyez Madame Chombier, mon fils est un voyou, il dépense tout son argent de poche aux jeux vidéo, oh là là là, et oh là là là et oh là là là ! ». Mais bon, on s'en fout, hein, on est sur terre pour se marrer trente secondes, non ?



Alors préparez vos portes-monnaies, je vous entraîne ce mois-ci dans l'univers fantastique des jeux Sega, et plus particulièrement dans celui d'OutRun.
Commençons pour une fois par la fin : OutRun existe en deux versions : la première dite « en cabine » ; c'est la plus connue, c'est celle que vous avez pu voir, par exemple, au Festival de la Micro. On grimpe dedans, et on se retrouve aux commandes d'un bolide automobile, genre Ferrari. L'avantage de cette version est que le véhicule est mobile ; il se penche dans les virages, et est atteint de la maladie de Parkinson lors des accidents. Du coup, le mot « simulation » prend tout son sens.
La seconde version est un peu moins attrayante ; c'est celle dite « en console ». Là, pas de voiture, juste un écran, un volant et deux pédales. Le jeu lui ne change pas.
Le premier écran d'OutRun (celui qui apparaît tout de suite après avoir insérer la ou les pièces dans le monnayeur) représente un tableau de bord, et plus spécialement l'auto-radio. Le joueur peut en effet choisir entre trois musiques pour accompagner sa partie. Ce procédé est en passe de devenir un standard chez Sega, puisque d'autres jeux, comme par exemple Super Hang-On (une version améliorée de Hang-On dont je vous reparlerai) le reprennent à leur compte. Ce qu'on ne peut qu'apprécier, car les musiques des jeux Sega ont la bonne habitude d'être toujours meilleurs les uns que les autres. La

CIRCUIT

qualité du circuit sonore que le constructeur nipon utilise dans ses machines n'y est certainement pas étrangère. Je vous parlerai en détail, dans un prochain numéro, de ce qui se trouve à l'intérieur de ces consoles. Franchement, ça vaut le coup.

Ensuite, on se retrouve au départ de la course. Enfin, je dis de la course, mais ça n'en est pas vraiment une. Parce qu'une course, ça inclue des formules 1 ou bien des bagnoles de compète. Là, non. On a une Ferrari, c'est tout, ça suffit. Enfin, c'est déjà pas mal. Un type avec un drapeau à damier donne le départ (on me susurre du côté de la rédaction que ce type s'appelle le chef de course ; ça me fait une belle jambe). Il faut prendre le départ de la manière la plus speed possible. Une accélération jusqu'à 180 km/h suffit amplement ; à partir de là, on peut passer la seconde vitesse. Tiens, à propos, ça me fait penser que jusqu'à présent, je n'ai pas encore vu de jeu de voiture qui utilise une boîte à 4 ou 5 vitesses, avec embrayage et tout et tout, comme les vrais. Dommage, ça pourrait être vraiment super.

Le parcours d'OutRun n'est pas plat, vraiment pas plat. Faut croire qu'on lui a présenté Amora, la déesse gauloise de la moutarde. Au contraire, des tas de dénivellations se font un plaisir de venir gêner la vision du joueur. Côtes et descentes sont au programme, si je puis m'exprimer ainsi. Sans parler des virages, tous plus serrés les uns que les autres. A noter qu'il y a en tout quelque chose comme vingt-cinq parcours différents possibles, ce qui garantit un plaisir sans cesse renouvelé.

A défaut de salles de jeux... ... OutRun est sur CPC (64 et ST)

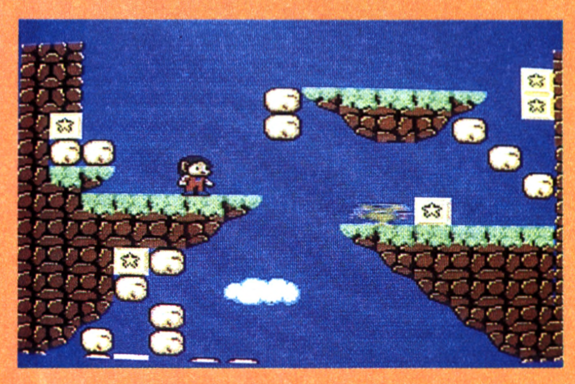
D'un côté plus technique, il nous faut maintenant regarder les graphismes de ce jeu. Les photos sont là pour ça, démerdez-vous. Non, sérieusement. Les sprites sont gros. Non, ils sont pas gros. Ils sont énormes. Gigantesques. Et il y en a des tas. Et tout ça est animé sans la moindre saccade. C'est beau, quoi. C'est très beau. Mais c'est vachement dur de parler efficacement d'un jeu comme OutRun, et de le décrire dans toute sa splendeur. Le seul moyen de l'apprécier à sa juste valeur est d'y jouer. Pour ceux d'entre vous qui sont majeurs, aucun problème, rendez-vous dans la salle de jeux la plus proche de chez vous. Pour les autres, les premières versions micro de ce jeu sont en vente depuis le 15 décembre, sans compter celle sur console de jeux Sega. Je me demande si elles seront vraiment aussi agréables. Enfin, qui vivra verra... Le mois prochain je vous dirai tout !

Stéphane Schreiber

POUR ALIMENTER VOTRE CONSOLE SEGA

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

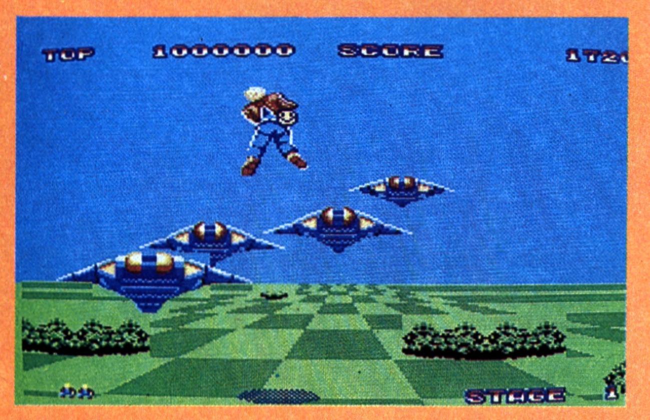
Ouf ! Pas mécontent d'avoir terminé mon initiation sur le Mont Eternel. Désormais expert en Schellcore (un art martial fabuleux), je vais drôlement épater les gonzesses dans mon patelin ! Hélas pour Alex Kidd qui s'exprimait ainsi sur le chemin du retour, un vieillard mourant lui apprit une bien triste nouvelle : « La cité Radactian, c'est rapé ! L'empereur Janken le grand a jeté son dévolu et il, il... Tiens, prends cette carte et ce médaillon, je... Aaaargl ! ». Ainsi investi d'une mystérieuse mission, notre héros devra parcourir les onze lieux du monde des miracles, pour une quête où les siens et quelques objets ésotériques lui seront d'un grand secours. C'est loufoque, mais nous sommes sur la planète Ariès...



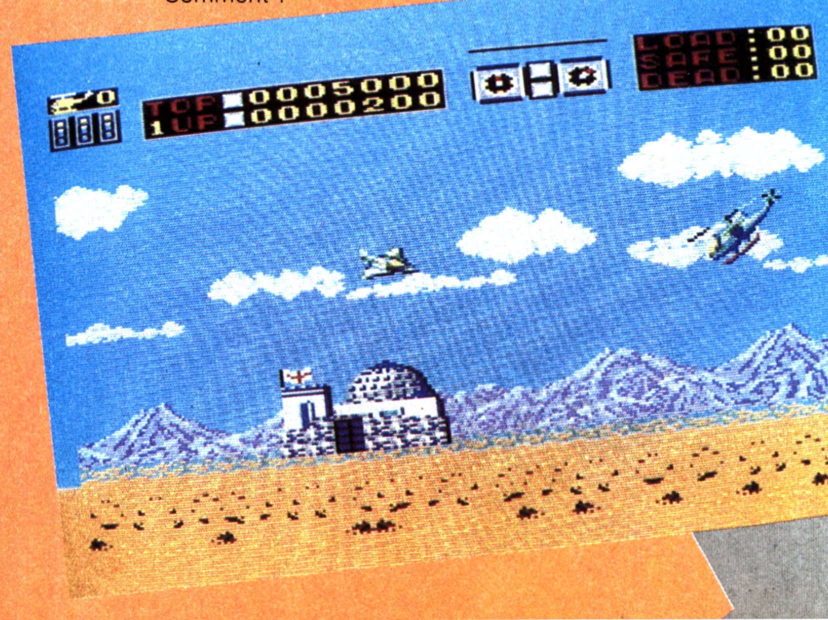
CHOPLIFTER

La plaisanterie a assez duré, il est grand temps de libérer nos otages. Les négociations n'ont rien donné ? Employons la manière forte ! Le diplomate timoré que nous avions l'habitude d'envoyer sur place, sera désormais remplacé par un hélicoptère Hawk Z puissamment armé et piloté, de surcroît, par un as des services spéciaux tel que vous. Comment ? Nos ennemis sont mieux armés ? Et alors, faites pour le mieux mon garçon ! Malheureusement, les nombreux otages détenus dans maints endroits — sur terre, sur mer et jusque dans des cavernes — sont placés sous la très haute surveillance d'une armée ennemie, qui se fournit chez nous en armes de qualité...

SPACE HARRIER

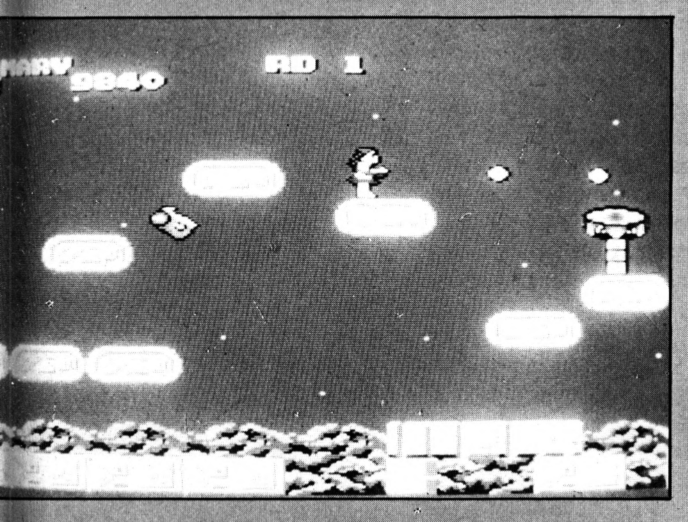


Les dragons ont généralement très mauvaise réputation. Pourtant, la plupart de ces créatures, au demeurant fort charmantes, vivent peinardement dans un pays suffisamment éloigné pour être lointain. Le problème ? Une faune incroyable de belliqueux envahisseurs convoitent le territoire et seul un baroudeur de l'espace tel que vous, a l'envergure nécessaire pour contrer une telle hégémonie prédatrice. Armé d'un canon plasmique et d'une ceinture anti-gravité, vous voilà sillonnant avec allégresse la province un tantinet monotone, remerciant de quelques tirs, les monstruosités terrestres et aériennes qui viennent, au long de 18 tableaux, vous accueillir avec ferveur.

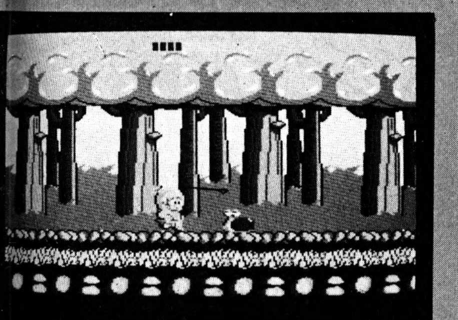


QUARTET

Décidément, les Aliens sont des êtres morbides et nécrophiles. Non contents d'envahir la superbe et paisible colonie numéro neuf, ils commettent le sacrilège inouï de forcer le mausolée de la bonne reine Cynthia, afin de s'approprier son cercueil. Pour quoi faire, je vous le demande ? Bref, dans l'immédiat, il serait bon que vous, Mary avec votre copain Edgar, nettoyiez les secteurs infestés d'Aliens, on verra plus tard pour le cercueil. Vos pouvoirs spirituels sont de taille à affronter autant de calamités. Récoltez les étoiles de puissance et n'hésitez pas à user des propulseurs, bombes et missiles disséminés. N'oubliez pas de récupérer les clés magiques détenues par les chefs aliens ! Je pense à vos médailles ! Tchao ! Mon vaisseau m'attend...



WONDER BOY



A demi-nus parmi la nature enchanteresse, combien douce était la vie en compagnie de Tanya la plantureuse ! Hélas ! Comme toujours, le souverain lubrique du bled d'à côté, qui lorgnait en douce et depuis longtemps votre bien aimée, n'a pas tardé à s'offrir le luxe d'un kidnapping. Pauvre Tom-Tom, il va falloir vous hâter de libérer l'innocente avant l'irréparable. Seulement voilà, quatorze contrées hostiles à traverser, c'est pas de la tarte ! Rassurez-vous, un ange gardien est là pour vous aider et une bonne fée a jalonné le parcours d'objets très utiles (et quelquefois contemporains), reste à savoir les reconnaître. La nourriture ? Pas de problème, la nature y pourvoira (fruits, légumes). Plutôt charmant.

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 83

INTERFACE

Dans l'interface, Alex n'avait plus aucune conscience de son corps.

La sueur ruisselait sur sa poitrine et les sangles qui le retenaient à son fauteuil avaient laissé de larges entailles sur ses poignets et ses chevilles. Le passage du dernier col avait été très difficile. Ces salauds de Sorghs lui étaient tombés dessus à une vitesse foudroyante. Ils expérimentaient probablement un nouveau câblage robotique qui augmentait la circulation de leurs neuro-transmetteurs...

Il n'avait jamais compté les jours qu'il avait passés à trouver la sortie du 79e tableau ; il savait simplement qu'il était resté longtemps. On perd la notion du temps dans l'interface !

Le petit col était camouflé par une énorme forteresse sorghs qu'il avait eu beaucoup de mal à détruire. Le réservoir du Scorpion était presque vide et il avait dû être très rapide pour éviter les canons-lasers. La tourelle avant du Scorpion avait été endommagée.

Bien entendu, lors du passage au 80e tableau, Alex avait eu droit à une recharge énergétique totale mais les dommages de la tourelle n'avait pas pu être réparés car son crédit n'était plus assez suffisant pour payer le robot-réparateur. A présent, il découvrait la plaine verdoyante qui constituait ce nouveau tableau.

Alex aimerait bien se servir de la tourelle pour établir une carte holographique parfaite du paysage ; mais il doit se contenter d'essayer de mémoriser tout ça !

« Hum... Partout la plaine est bordée de montagnes. Droit devant, au nord, un défilé qui doit être une sortie. Aïe, le reste semble trop simple : une rivière et, de l'autre côté, trois forteresses sorghs ! Ceux du 79e doivent pourtant les avoir prévenus de mon arrivée et ils doivent être aussi au courant pour la tourelle. Mais, là, tout semble assez tranquille... »

Il sent vibrer les moteurs du Scorpion et passe en mode commande. Sa vision est remplacée par un complexe tableau de bord où une carte infrarouge et des instruments de navigation voisinent avec les manettes de déplacement, de tir et des dispositifs de protection.

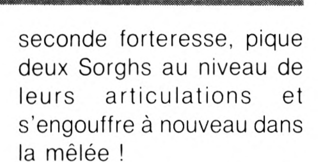
Alex referme aussi toutes les prises d'air extérieures et se met en circuit vital fermé. Les Sorghs utilisent depuis le 42e tableau des armes à gaz



qui ont bien failli lui être fatales par le passé.
Il monte progressivement la puissance jusqu'à la zone orange... et lorsqu'il sent la vibration du moteur suffisamment puissante, il déclenche la partie mécanique du propulseur. Le Scorpion se rue vers l'avant. Son corps est arraché du fauteuil et les sangles le blessent encore... Mais dans l'interface, Alex n'a plus aucune conscience de la douleur !
Toute l'énorme mécanique et la fabuleuse électronique du Scorpion est parfaitement câblée à son cerveau. Il sent la machine et lui répond à travers ses nerfs ; le contrôle parfait du tank ! Il pousse les gaz jusqu'à la zone rouge et le Scorpion file vers la rivière. Il n'est pas à un kilomètre des berges lorsque les canons-lasers des forteresses Sorghs entrent en action. Il pousse la vitesse encore un peu et la machine dans un vrombissement horrible le projette jusqu'au bord de l'eau. Il stoppe net, ajuste le tir de sa tourelle arrière et fait feu sur le premier château. Le mur d'enceinte s'effondre, déversant aussitôt une armée de Sorghs. C'est le processus normal ; il faut détruire les fortifications et affronter ensuite ses occupants libérés. Dans ce tableau, il faut éviter les tirs des canons-lasers et détruire les forteresses une à une. S'il essayait de briser les murs des trois nids Sorghs en même temps, il sait qu'il ne pourrait pas éviter tous les coups...

Les Sorghs sont sur lui ! Ces grandes créatures de métal attaquent avec leurs pinces géantes la carapace du Scorpion pendant qu'il essaie de les piquer avec son dard nucléaire. Dans l'interface, Alex sent bien les énormes pinces rebondir sur la coque de sa machine. Il guide avec habileté les tournoyements du dard, se déplace pour éviter le tir d'un canon-laser de la

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 83





seconde forteresse, pique deux Sorghs au niveau de leurs articulations et s'engouffre à nouveau dans la mêlée !
Les remparts de la deuxième forteresse viennent de voler en éclats et une deuxième vague de Sorghs se rue sur lui. Le dard entre encore en action. Puis la troisième forteresse explose et il se dirige vers la sortie en tenant éloignés les derniers Sorghs par un balayage régulier du dard menaçant du Scorpion.
Près du défilé, il réduit sa vitesse et le voyant redescend dans la zone orange. Il n'a passé que quelques minutes dans ce tableau et il se sent invincible.
Le passage du défilé ne pose aucun problème. La destruction des trois forteresses lui a même rapporté suffisamment pour qu'il puisse payer la réparation de sa tourelle avant. Il est un champion et il arrivera probablement bien un jour à déloger définitivement les sorghs de la COLONY !
« COLONY est un jeu de septième génération ! La COLONY a été envahie par les Sorghs, des créatures mécaniques aux pinces d'acier. Votre mission est de débarrasser la COLONY des Sorghs. Votre arme est le dernier Scorpion, modèle R54, un char de combat ultra-perfectionné... »
C'est ainsi que commençait la documentation du programme de jeu qu'Alex utilisait depuis des mois. Il était très fort à présent, le plus performant des conducteurs de Scorpions, le dernier des véritables guerriers de l'interface. Mais son corps rivé au fauteuil était devenu maigre et blanchâtre. Il avait déjà seize ans et il avait passé plus de la moitié de sa vie dans l'interface. Son visage placide était recouvert d'électrodes qui le reliaient directement à son ordinateur. Sa sensibilité au programme était devenue telle qu'il vivait maintenant en parfaite liaison avec le Scorpion, cette magnifique mécanique qu'il pilotait dans le jeu. Il était le meilleur et il le savait ; personne n'avait été aussi loin que lui dans COLONY.
Maintenant que la tourelle était réparée, Alex allait pouvoir dresser une carte holographique du 81[e] tableau ; une étape beaucoup plus complexe que la précédente.
Il n'hésite pourtant pas à foncer vers la première forteresse sorgh. Lorsque les canons-lasers commencent à cracher leurs flammes, le Scorpion fait une large embardée sur la droite et Alex actionne maintenant le tir de la tourelle. Bien... Il vérifie le cadran énergétique ; tout est sensé fonctionner. Il tire une seconde fois et le Scorpion reste encore muet. Les Sorghs, par contre, ne restent pas inactifs et son hésitation leur a permis de déclencher une autre rafale de lasers qui atteint le tank de plein fouet. Il cherche à mettre les moteurs en action, mais aucune commande ne répond... Pourtant, tout est en parfait état de marche !
Alors, Alex comprend...
Ce n'est que quelques semaines plus tard qu'un robot de nettoyage de l'immeuble découvrit son corps décharné ! Alex était resté trop longtemps dans l'interface, avait passé trop de temps à combattre les Sorghs de COLONY... Il avait oublié qu'il avait un corps humain et qu'il fallait simplement le nourrir... Il avait compris trop tard que le Scorpion ne le trahissait pas mais que c'était son corps et son cerveau, déjà morts, qui n'arrivaient plus à fournir l'énergie nécessaire au commandement du véhicule...
Les Sorghs, à l'heure actuelle, n'ont pas encore été délogés de la COLONY...

Doctor BIT



L'OUTSIDER DES

Après avoir vu la Nintendo le mois dernier et la Sega le mois d'avant, examinons de plus près le petit-fils du grand ancêtre des consoles, l'Atari 65XE qui va bientôt assaillir le marché français.

Ouaouh, quelle est belle la nouvelle petite de chez Atari ! Tout en gris et en pastel, c'est une jolie bête qui sera pour les décorateurs en herbe, un super bibelot doublé d'une machine de jeux infernale...
En effet, la dernière console d'Atari a changé de look. Le vieux routard du joystick a enfin subi un lifting. Et, vous savez quoi ? Avec son clavier et tous les périphériques, elle ressemble vraiment à un petit micro familial.
Mais commençons par le début (un conseil donné par un grand philosophe !) : la machine a été simplifiée au maximum. De gros boutons, faciles à manipuler sont rose, bleu, jaune... Petit désavantage de ces belles couleurs : on ne voit pas très bien ce qu'il y a marqué dessus. La première fois, vous devrez coller votre nez sur l'appareil pour lire le texte sur le bouton jaune ! (Alors je vous aide : il y a marqué « Options » !)
Pour mettre un jeu en route, on place une cartouche dans la fente (faite exprès d'ailleurs !) et on appuie sur « Start » (heu, j'ai oublié la couleur...). Ne pas oublier d'éteindre la console avant l'introduction des cartouches, le circuit interne de l'appareil pourrait subir de graves dommages.
« Select » servira à choisir une option pendant le jeu et « Reset » à recommencer la partie.

Bang ! Bang ! T'es mort !

Si tu aimes tirer sur des cibles avec un vrai pistolet à la main, le 65XE risque de t'intéresser... Moi, j'adore ça : c'est mieux que de simplement appuyer sur un bouton, non ?
Le pistolet de la console Atari est tout gris et tout beau comme le reste, et vraiment très agréable à tenir. Par contre et malheureusement, un seul jeu de tir existe actuellement et il laisse plutôt à désirer. Des bestioles vertes apparaissent dans des cases de l'écran, de manière aléatoire, et on est sensé leur tirer dessus. Bon, je ne veux pas frimer (bien sûr que je ne veux pas frimer !), mais je n'ai pas eu énormément de mal à descendre toutes les cibles. Pour les vrais guerriers, le jeu présente un tout petit défi qui risque de lasser rapidement les maniaques de la gachette.

Une bête à tout faire

Voyons voir de plus près, quels autres périphériques peuvent être branchés sur notre console de base : le point fort d'Atari ! Un clavier détachable, tout petit mais complet, peut être raccordé.
Il sera nécessaire à des jeux plus avancés (aventures, éducatifs, etc.). En fait, j'ai pu constater, dans presque tous les jeux que j'ai testés, que l'intervention du clavier est nécessaire. Heureusement, il y en a quelques-uns où le joystick suffit ! La plupart des programmes existants sont des softs développés pour l'ancienne gamme des Atari 8 bits (130 XE), ce qui explique ce phénomène assez surprenant pour une console !
Suivant le principe précédent, on comprendra toute l'utilité d'un lecteur de disquettes qui fera de la console 65XE, une réplique des anciens micros Atari, avec 64 koctets de mémoire (?). Enfin, la petite console grise pourra se brancher sur un moniteur, ce qui permettra au reste de la famille de regarder *Dallas* et *Dimanche Martin* en paix...

Les jeux

Peut-être que j'ai été marquée par les après-midi d'autrefois où je branchais mon Atari (une nouveauté géniale à l'époque) sur la télé et où mes potes venaient tous jouer à « Pac Man » ou à « Space Invaders ». Oui, d'accord, ce sont des jeux valables, mais... Bref, j'étais assez sceptique sur le retour en force des consoles de jeux !
Et puis, surprise, surprise... Je suis restée bloquée des heures devant certains des jeux de la 65XE. Quelques-uns sont moins bien ; notamment « Missile Command » qui est intégré à la machine et où il faut simplement empêcher des avions



CONSOLES : L'ATARI 65XE

ennemis de tirer sur les bateaux de guerre. Mais d'autres sont vraiment très bien...
Dans « Star Raiders », on se trouve aux commandes d'un vaisseau spatial avec pour mission hasardeuse : tirer et détruire l'ennemi ; chose beaucoup moins évidente que ce que l'on pourrait penser.
D'autres jeux ont de belles présentations : « Rescue on Fractulus », par exemple, commence avec une animation d'un vaisseau tout-à-fait sympa, et une petite musique pour mettre un peu d'ambiance. Après s'être installé dans le cockpit, on est projeté dans l'espace à grande vitesse par un genre de tunnel et, encore une fois, on s'y croit. Ce jeu est un simulateur de vol et, une fois sorti du vaisseau mère, il faut attaquer des cibles qui sont placées stratégiquement dans une chaîne de montagnes.
Pour moi, les problèmes ont commencé quand j'ai voulu atterrir. J'ai réussi à me mettre en mode d'atterrissage mais je n'ai jamais touché le sol.
Peut-être que j'aurais dû lire la doc : ma mère m'a toujours dit que ma paresse me serait fatale !

65XE : oui, mais...

Comme on le sait tous, le gros problème des consoles est le prix. La 65XE d'Atari va coûter à peu près 800 à 1300 F en fonction de la configuration, bon plan ! Malheureusement, comme je vous l'ai déjà dit, les jeux en cartouche sont plutôt limités, et on aura vite envie d'acquérir un clavier et un lecteur de disquette. On peut regretter, également que cette belle console munie d'un si beau pistolet ne l'exploite que de manière marginale.

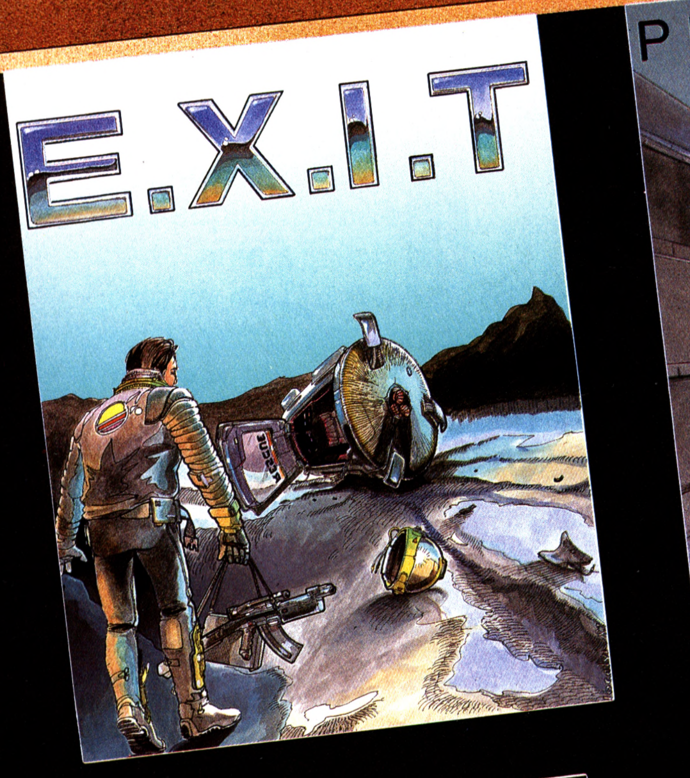
Dernier point : bien que l'intention d'Atari de mettre la ludothèque de ses ordinateurs 8 bits à la disposition des futurs utilisateurs de la console 65XE soit totalement louable (surtout vu le prix de celle-ci), on comprend mal que cette marque qui nous a habitués à du matériel d'avant-garde sophistiqué (le ST !) propose une machine basée sur un micro-processeur aussi ringard.

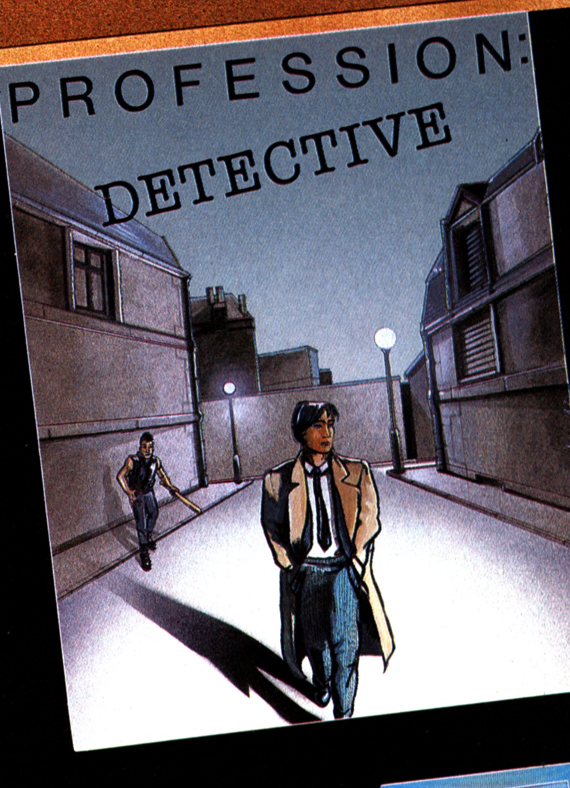
L'Atari 65XE est une bonne petite console aux prétentions limitées qui permettra d'évoluer vers un micro familial aux capacités non moins limitées. Le style des jeux nouveaux développés pour cette console, comme celui fonctionnant avec le pistolet, nous indique clairement qu'Atari vise ici un public très jeune.

Katy Haswell


UBI Soft
ALBUM UBI
5 super productions
UBI SOFT pour
votre Amstrad
5 jeux cassette ...... 189 F
5 jeux disc ...... 229 F
V2
ZOMBI
INERTIE
ASPHALT
MANHATTAN 95
MANGE-CAILLOU
V 2
Une fantastique
histoire d'espionnage
Amstrad disc .... 180 F
BILLE
L'ALBUM UBI
V 2
fnac
DISPONIBLES DANS
MEILLEURS POINTS
DE VENTE ET DANS
LES FNAC

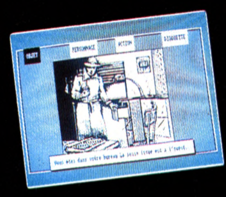














Profession Détective

La dernière chance d'un privé !..

Amstrad disc . . . . 249 F
- 2 disquettes -

E.X.I.T.

Profession Détective



DIFFUSION

se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes Téléphonez au **16 (1) 43 39 23 21**



L'ATARI ST : LA MACHINE

Après le MSX et l'Amiga, il fallait bien défendre un peu le nouveau fleuron de l'informatique familiale contemporaine, l'Atari ST. Ça va être dur : Messieurs Jean-Claude Paulin et Al Kawarismi ont eu l'éloge plutôt facile vis à vis de leurs machines respectives.

Avant, j'avais un Amstrad ; à l'époque, le CPC 6128 s'affirmait comme le meilleur choix en matière d'informatique ludique.
Puis vint l'Atari ST, avec des 512 kilo-octets de mémoire, son lecteur simple face externe, son système d'exploitation entièrement sur disquette, et qui, une fois chargé, ne laissait plus à l'utilisateur que quelques kilo-octets libres, et sa souris. Il valait alors 10 000 F ! Ce qui était quand même cher... A ce moment-là, je fus tout de suite séduit par les capacités graphiques de l'engin : en basse résolution, 320 × 200 points en 16 couleurs, c'est déjà pas mal (les plus sarcastiques d'entre vous me répondront que c'est exactement comme sur l'Amstrad ; ce à quoi je rétorquerai qu'ils n'ont pas tort, mais que la finesse des pixels sur le ST est quatre fois plus grande que sur le CPC ; et toc !). Seulement voilà, le prix était encore trop rébarbatif pour mes modestes moyens.
Le temps passait donc, et je continuais à m'extasier devant le ST... toujours sans pouvoir me l'offrir !
Et puis un beau jour, le prix baissa. C'était le prélude à l'arrivée de la série des STF, avec alimentation et drive intégrés, et du 1040, avec 1 méga de mémoire et un lecteur de disquettes double face. Autre innovation importante : le Gem était désormais en Rom, ce qui laissait la totalité de la mémoire disponible pour l'utilisateur (ou presque !) Le phénomène était alors comparable à ce qui s'était passé avec les CPC ; les premiers acheteurs de 664 se sont retrouvés tout à coup lésés quand le 6128 est sorti, à un prix à peine supérieur. Ce qui réfreine immédiatement mes élans : si le « petit père » Tramiel se met à agir comme « l'autre » Sugar, l'avenir du ST risque d'être sérieusement compromis ; les utilisateurs ne se laisseront pas berner une deuxième fois.
Et puis finalement, de baisse de prix en baisse de prix, je pus enfin m'offrir l'engin de mes rêves, tout en gardant mon CPC : on n'est pas des sauvages !
Je m'étais acheté un Atari 520 ST avec son moniteur monochrome. Ce qui me gênait déjà beaucoup, parce que pour avoir la couleur, je devais prendre mon ST sous un bras et mon câble péritel sous l'autre, et tout brancher sur ma télé. Pas vraiment pratique (depuis, j'ai une combine : j'ai acheté un câble fabriqué par HP Electronics, qui permet de brancher l'unité centrale du ST sur le moniteur couleur de l'Amstrad ; l'image n'est pas géniale et on n'a pas le son, mais ça dépanne).
Je passerai sur les jeux que m'avait cop... prêtés un copain, et avec lesquels je m'éclate comme un œuf (hopla !), parce que c'est comme partout, y'en a des géniaux, des biens, des moyens et des nuls, pour arriver directement à ce qui représente à mon avis la plus grosse tare du ST, le...

Gem

Gem (en anglais : Graphics Environment Manager, et en français,

PAR EXCELLENCE

Gestionnaire de l'Environnement Graphique, soit GEG) est au départ une bonne idée, repiquée au Finder du Macintosh d'Apple, déjà repiquée de chez Rank Xerox. Le principe est simple et connu : un clavier qui ne sert pour ainsi dire à rien, toutes les actions s'effectuant à l'aide de la souris. Ce qui inclut les icônes, les fenêtres et les menus déroulants. Ouais, c'était une bonne idée. Seulement, ces idiots (et encore, je suis poli) de chez Digital Research ont eu l'idée magnifique de programmer tout ça en langage C, et en plus comme des cochons. L'assembleur c'est trop difficile, faut croire. Du coup, ça rase à une vitesse spectaculairement lente (relativement, parce que le processeur, le MC 68000 de Motorola est quand même hyper rapide). C'est de la sous-exploitation de possibilités, ça, Madame (à ce sujet, j'avais un instant espéré qu'une boîte de softs profiterait de l'aubaine de Gem en disquette pour programmer un nouveau système d'exploitation super-génial-bien-foutu et tout et tout, mais non, même pas, grrrr !).

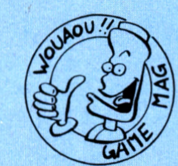




Pourquoi le ST ?

Alors, le ST, c'est quoi, au juste ? C'est un microprocesseur puissant et rapide (MC 68000 de Motorola), tout comme le Macintosh et, plus tard, l'Amiga, un processeur vidéo à la fois simple et perfectionné, un circuit sonore en tous points identiques à ceux du CPC ou du MSX, et une souris. Y'a vraiment pas de quoi en faire une révolution informatique. Pourtant, ça a marché. Alors pourquoi ?
D'abord, les baisses de prix successives l'ont amené à un niveau inférieur à presque tous ses concurrents ; ça n'a l'air de rien, comme ça, mais ça joue beaucoup dans la décision de Papa et Maman qui signent le chèque. Ensuite, et malgré un démarrage plutôt lent, la profusion de logiciels, tant de jeux que semi-professionnels ou professionnels à part entière, est aujourd'hui indéniable. Autre avantage non négligeable, la présence de la prise MIDI (Musical Interface for Digital Instruments) en standard a fait venir plus d'un musicien en herbe ou professionnel au ST. Une semi-compatibilité avec IBM (au niveau du format des disquettes uniquement, n'allez pas croire que Multiplan tournera sur ST (enfin maintenant si, mais il faut l'émulateur PC-Ditto) permet de plus de transférer des fichiers tout simplement d'une machine à l'autre, sans se fatiguer (cela suppose quand même que le PC soit équipé d'un lecteur 3''1/2, ou le ST d'un lecteur 5''1/4), mais il est également possible de le faire par le RS 232, en standard elle aussi.
Bref, c'est la machine par excellence, quoi (M'sieur Kénan, le chèque, c'est à mon nom et en blanc, merci.)

ST-fan Schreiber



DEFENDER OF THE CROWN

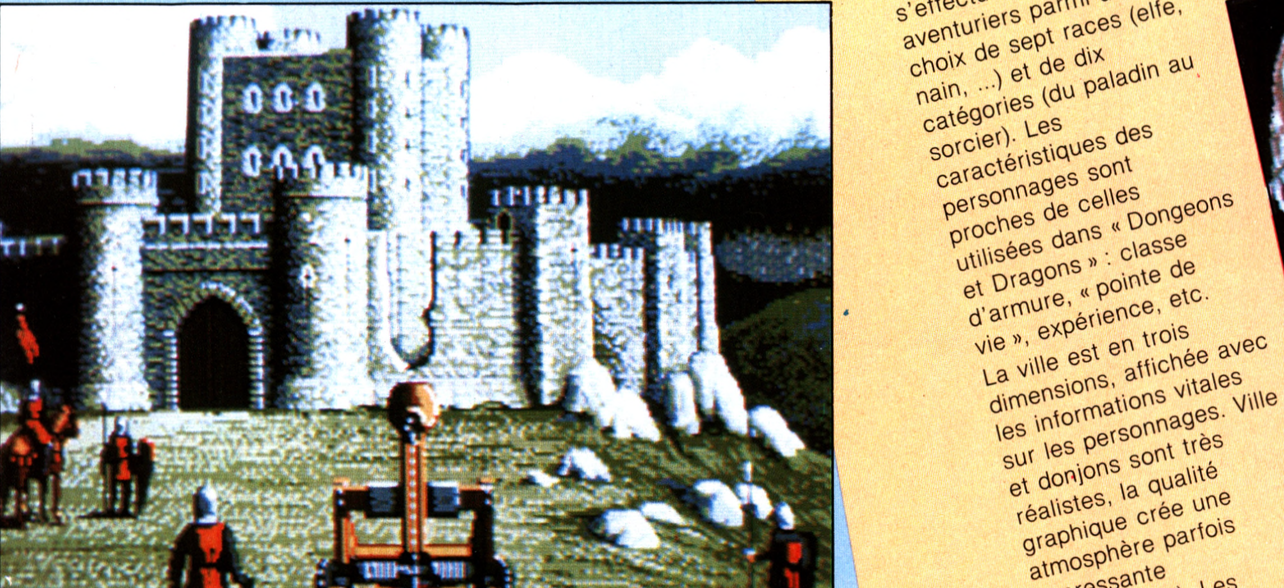
ST AMIGA

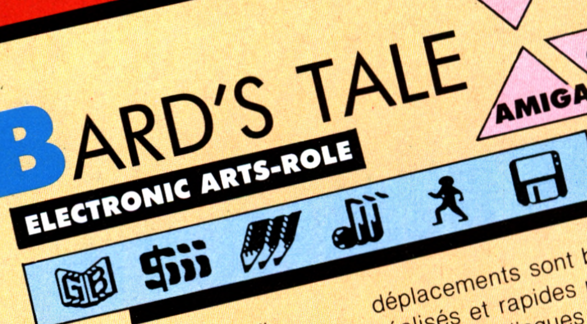
MIDNSCAPE - AVENTURE



Au retour des croisades, le roi d'Angleterre fournit à chacun de ses meilleurs guerriers une province comme récompense. En 1049, le roi est assassiné, la Grande Bretagne médiévale entre alors dans une période de guerres entre seigneurs. Vous incarnez l'un des seigneurs en quête de la couronne, il faudra vaincre les armées ennemies et détruire leurs places fortes pour réussir. Au moyen d'une armée payée sur les revenus de vos possessions, vous devez annexer le maximum de terres afin d'accroître la surface contrôlée et donc l'argent perçu. Le déroulement du jeu comprend de superbes séquences d'attaque à la catapulte, des véritables tournois de chevalerie, des batailles rangées, raids dans les châteaux et bien d'autres animations interactives. Si vous avez de la chance, vous pourrez même sauver une belle princesse saxonne et l'épouser.
Un logiciel beau comme un film de cape et d'épée. Des musiques superbes, c'est *Defender of the crown*. Un programme de qualité peu égalée.

Ybag Handy





BARD'S TALE

ST C64 AMIGA

ELECTRONIC ARTS-ROLE





Ouaiiis !!! On a enfin Bard'sTale ! L'un des jeux de rôle « culte » micro nous tombe du ciel, merci Electronics Arts. L'infâme Mangar, sorcier ultra-costaud a isolé magiquement la ville de Scara Brae du reste du monde et vous êtes resté bloqué dedans. Réglez son compte à l'affreux magicien et ses monstres favoris : la liberté est à vous.

Heureusement vous ne serez pas seul dans cette galère. Une équipe d'aventuriers créés par vos soins vous prêtera main forte. La création s'effectue à la guilde des aventuriers parmi un choix de sept races (elfe, nain, ...) et de dix catégories (du paladin au sorcier). Les caractéristiques des personnages sont proches de celles utilisées dans « Dongeons et Dragons » : classe d'armure, « pointe de vie », expérience, etc.
La ville est en trois dimensions, affichée avec les informations vitales sur les personnages. Ville et donjons sont très réalistes, la qualité graphique crée une atmosphère parfois oppressante (catacombes). Les déplacements sont bien réalisés et rapides malgré des accès disques fréquents ralentissant notablement l'exécution de l'inventaire ou des combats.
La vaste surface à explorer comprend la ville, le cellier, les égouts, les catacombes, le château, les deux tours. Des pièges en tous genres vous attendent dans les donjons. *Bard's Tale* n'est pas le type de « soft » fini en deux soirées, comptez plutôt quelques mois de travail acharné. L'équipement utilisable est des plus riches : depuis la robe du magicien à l'armure en diamant, de la dague à l'épée de cristal. Autre partie du jeu très soignée, le système magique. Les quatre types de magiciens disposent de 85 sorts différents, du compas magique au sort de résurrection, le choix existe !
Préparez le portefeuille car le prix est assez élevé, mais complètement justifié.

Ybag Handy



TURLOGH LE RODEUR

CPC

COBRA SOFT - AVENTURE

Que dissimule un aussi zouli coffret ? Une BD comment ? Inter-ac-tive ? Mince alors, encore un truc compliqué pour faire moderne. Dans le genre, j'aime aussi les termes : convivial, ergonomique et vectoriel, absolument hilarants. Bref, de quoi s'agit-il ? L'album propose de multiples et sanglantes péripéties dans un désordre apparent, en fait des groupes numérotés d'images (2 ou 3) sans suite logique lorsqu'on feuillette normalement l'ouvrage. L'histoire débute naturellement jusqu'à un choix à effectuer, lequel envoie à un numéro de groupe. Averti des conséquences en quelques images, le joueur doit prendre une nouvelle décision en choisissant parmi celles proposées, etc. Trois dés à six faces ou leur représentation en bas de pages, s'utilisent pour affronter loyalement les combats. Toutes ces souffrances afin que Turlogh le « Rôdeur » récupère la « sphère magique », chipée à son suzerain bien aimé par le nécromant Skroful. Voilà pour la BD interréactivée. A peine remis de ses mésaventures interagissantes, Turlogh part à la recherche des tables sacrées Kula Kangrih dans l'univers binaire de votre ordinateur. Soit une fenêtre pour les paysages et les personnages rencontrés, une autre pour Turlogh et ses réactions. Entre les deux, une toute petite en forme d'écusson pour d'amusantes animations. Le joueur lit les commentaires et effectue ses choix au moyen d'icônes. C'est mou, mais la BD est torride...

Jean-Claude Paulin

MMOUAIS... GAME MAG

PHARAON

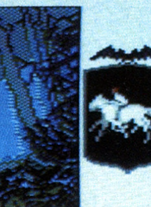
CPC



LORICIELS - AVENTURE

MMOUAIS... GAME MAG

Vos recherches sur l'Egypte ancienne vous ont révélé l'existence d'Acktheon, le pharaon de l'anti-matière. Vous partez donc immédiatement-sur-le-champ-instantanément-exemporanément pour le Caire, à la recherche du sarcophage d'Acktheon, afin de vous approprier la fameuse formule.
Le jeu est entièrement géré par des icônes, qui permettent plusieurs actions, comme le déplacement, etc. Originalité de Pharaon, une icône permet également de rentrer toutes les commandes au clavier, pour les nostalgiques (comme moi) des analyseurs syntaxiques.
Les graphismes, digitalisés comme dans Forteresse, sont d'une grande beauté.
Bref, un bon petit soft d'aventure, avec quelques scènes d'arcade de temps en temps.












LE PARC DES PRINCES

Les logiciels de football, vous connaissez. Ce sont des simulations de jeu sur le terrain et les softs ont de deux à trois ans d'âge. Est apparue ces derniers temps une nouvelle génération de softs qui ne propose plus seulement une simple simulation sportive. Vous allez y devenir entraîneur, voire goal ou avant-centre et y découvrir des nouveautés telles la stratégie ou la technique de balle.

CPC

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

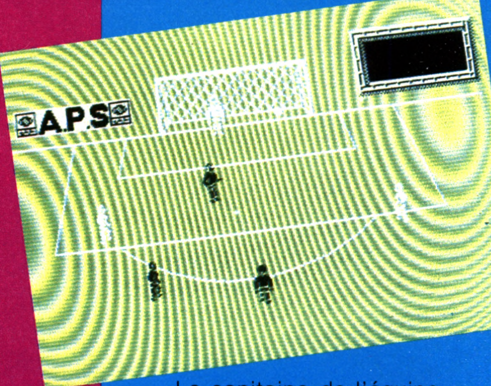
BUG BYTE - GOAL







Peter Shilton l'Anglais est l'un des plus célèbres goals de l'histoire du football avec *Yachine le Russe* et *Zoff l'Italien* Citons aussi deux Français *George Carnus* et notre *Joël Bats* qui garde actuellement nos cages.
L'action se déroule durant le match ayant opposé l'équipe de football d'Angleterre à celle de l'Argentine durant le dernier Mundial (coupe du monde de football) au Mexique. Ce match avait un peu un arrière goût de Malvinas (Falklands). La défaite des footballers argentins aurait été très mal ressentie au pays (ils devenaient quelques jours plus tard champions du monde).



Le capitaine de l'équipe d'Argentine n'était autre que l'illustrissime Diégo Maradona jouant aujourd'hui à Naples. Le joueur joue le rôle du célèbre gardien et doit évidemment arrêter le plus de ballons. Peter Shilton est le premier logiciel de football proposant au joueur de tenir ce rôle. Il est donc intéressant à au moins un titre...

Michel Roveau



C64

GARY LINEKER'S SUPER STAR FOOTBALL

GREMLIN GRAPHICS - TACTIQUE & TERRAIN



Je tiens tout de suite à signaler que le soft s'appelle Super Star Soccer en Angleterre. La version française ayant été francisée entièrement, le titre a ainsi également changé. Gary Lineker est l'association d'un jeu de terrain (vous jouez l'avant centre) et d'un mode entraîneur. A chaque fois qu'il se produit un arrêt de jeu (but, sortie en touche, blessure, penalty, mi-temps...) l'entraîneur (vous-même) peut intervenir. Les interventions de l'entraîneur concernent les tactiques d'attaque (tir, passe et mixte) ou de défense (béton, marquage et changement de joueur). En prescription « Tir », tous les joueurs en position valable essayeront de marquer le but et feront donc moins de passe à l'avant-centre que vous êtes. L'inverse se produit en mode « passe ». Le « mixte » allie un peu des deux. Les options de défense permettent un marquage à la culotte de l'adversaire. Les joueurs sont plus agressifs, les risques de blessure sont plus fréquents. La défense totale (béton) ne permet pas à tous les joueurs de participer pleinement aux phases offensives. Au ait, Gary Lineker est un joueur anglais...

Michel Roveau

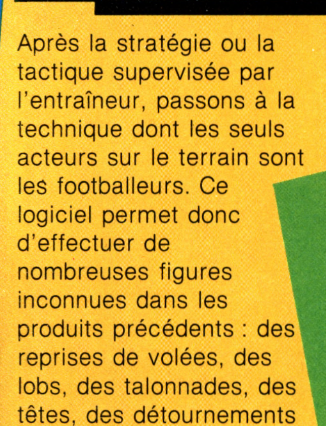
LFORD 00 44m49s SWANSEA 00
TAQUE: MIX DEFENSE: MIX

MATCH DAY II

CPC

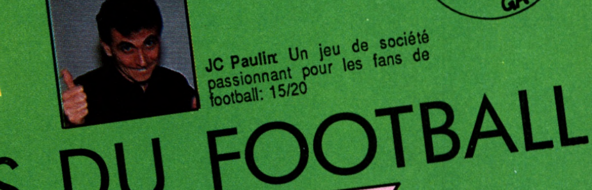
OCEAN - TECHNIQUE





Après la stratégie ou la tactique supervisée par l'entraîneur, passons à la technique dont les seuls acteurs sur le terrain sont les footballeurs. Ce logiciel permet donc d'effectuer de nombreuses figures inconnues dans les produits précédents : des reprises de volées, des lobs, des talonnades, des têtes, des détournements de balles...
Le jeu se joue seul contre l'ordinateur, à deux contre l'ordinateur, l'un contre l'autre ou encore jusqu'à un maximum de sept personnes dans une confrontation en tournoi. Comme les anciens logiciels, c'est votre joueur le plus près de la balle qui a la possibilité d'entrer en sa possession, ainsi votre joueur change constamment : il est avant, arrière, ailié... La grande nouveauté réside dans le nombre de possibilités de renvoi de la balle et surtout de rebonds. Vous savez (le manuel l'indique) comment rebondira le ballon s'il entre vivement en contact avec vous. Cela dépendra de votre sens de déplacement et de l'angle d'arrivée du ballon.
D'autre part un compteur de puissance permet de frapper plus ou moins fort en contrôlant soi-même ce compteur. Pour les reprises de volée, c'est extrêmement intéressant. De plus, en début de partie il est permis de choisir de pousser ses joueurs à l'attaque ou au contraire de leur demander de défendre. Match Day II est aussi un soft à se procurer comme les trois autres. Indispensable pour les fans.

Michel Roveau



JC Paulin: Un jeu de société passionnant pour les fans de football: 15/20

LES FORTUNES DU FOOTBALL

CPC PC

CDS SOFTWARE - SIMULATION ECONOMIQUE



Avec ce jeu dont le but est de gérer son équipe de foot, d'acheter et de vendre des joueurs, vous vous trouvez dans la peau d'un manager d'une équipe de football (PSG ou Monaco par exemple). Tout d'abord, vous devez répartir vos points de force sur la défense, le milieu du terrain et l'attaque. Ensuite, vous faites un match contre une autre équipe (choisie par l'ordinateur) et suivant une victoire ou une défaite (là aussi par hasard) vous êtes plus ou moins bien classé dans le championnat de France, et plus tard dans celui d'Europe. Mais cela serait trop simple s'il n'y avait que cela. Entre temps vous êtes confronté à des problèmes divers tels que la blessure d'un joueur qui, s'il est à côté, vous coûtera la « peau des fesses ». Il y a aussi un sponsor à choisir, des salaires à fixer, des emprunts à la banque ; vous devez acheter ou vendre un joueur aux enchères : bref, vous devez être un bon gestionnaire.
Le logiciel est livré avec un tapis de jeu (un terrain de football), des jetons, des billets de banque et enfin des cartes de joueurs avec leurs noms (authentiques, et tous français) et leurs forces (leurs niveaux).
Le vainqueur est le manager qui a gagné le plus d'argent. Un logiciel plus qu'honnête qui vous fera vivre les mêmes aventures que Tapie ou Hidalgo et qui occupera vos longues soirées d'hiver.

Stéphane Kaminsky

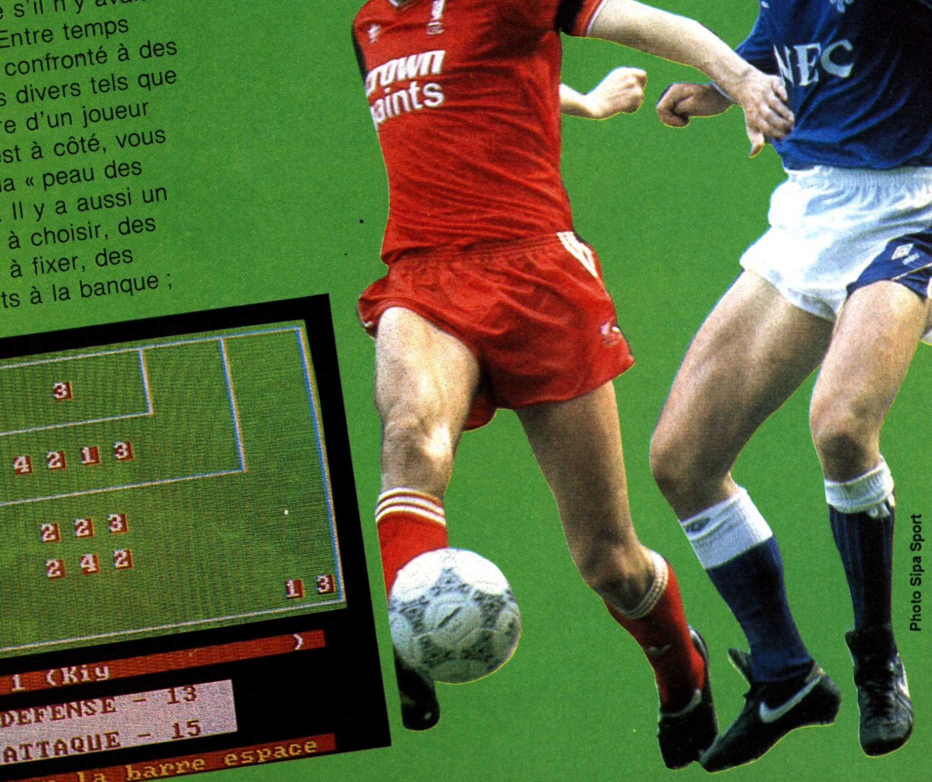


Photo Sipa Sport



ON THE TILES

La nuit approchant, les rues de Métropolis se font désertes et les chats y établissent leurs territoires... Véritable lutte pour la vie, vous devrez vous défendre contre la faune sauvage qui erre dans cette ville, régie par des lois barbares. Un jeu particulièrement intéressant, notamment par la reproduction exacte du comportement des chats, à la fois comique et sauvage.

COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC
© FIREBIRD GOLD

DU NOUVEAU POUR

LES MICROVORES

SIDEWIZE

FIREBIRD

BUBBLE BOBBLE

ORIGIN TAITO ARCADE

COMMODORE 64/128

FIREBIRD

DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET
Cedex.

SCARY MONSTERS

Vous avez rendez-vous avec... Dracula et Frankenstein. Entrez dans le monde terrifiant de ces monstres légendaires et devenez l'hôte opportun de demeures hantées par des esprits démoniaques, des zombies, des mutants... A donner froid dans le dos... Votre survie dépendra de leur destruction.

COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC* © FIREBIRD GOLD

STAR TREK

Retrouvez dans ce jeu, les héros du fameux film STAR TREK : Kirk, Spock et le reste de l'équipage du vaisseau Enterprise. Une rebellion de grande envergure menace la Fédération : vous avez 5 ans pour rétablir la paix dans l'univers.

AMSTRAD DK et K7 - ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM - SPECTRUM K7 : de 129 F à 249 F TTC* © FIREBIRD GOLD

SIDEWIZE

Une lutte sans merci pour empêcher l'invasion de votre planète dont vous êtes l'unique survivant.
Un graphisme superbe qui vous fera découvrir des êtres étranges venus de mondes différents ainsi que des paysages magnifiques. Action et merveilleux, un cocktail qui vous promet de très agréables moments.

COMMODORE K7 et DK : de 89 F à 129 F TTC* © FIREBIRD GOLD

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontozores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le Baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD DK et K7 - COMMODORE DK et K7 - ATARI ST : de 89 F à 199 F TTC* © FIREBIRD GOLD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



BLUE WAR III

FREE GAME BLOT - SIMULATION SOUS-MARINE

ST

Nous quittons le commandant Tovaritch pour nous mettre dans la peau d'un commandant sous-marinier français. Free Game Blot éditeur de ce superbe simulateur propose un soft de qualité internationale rarement vu en France dans le domaine de la simulation (pour ne pas dire jamais). Blue War II le prédécesseur n'a rien à voir avec ce petit dernier alors ne partez pas. Gato et Silent Service sont dorénavant bons pour la casse tant ils sont dépassés.
Le submersible évolue dans le Pacifique et chasse des navires japonais. Des Français dans le Pacifique ! Enfin le soft se vendra ainsi, sûrement aux Etats-Unis. Les graphismes sont tout aussi extraordinaires (et le mot est faible), que ceux de Hunt for the Red October. Comme ce dernier les navires en approche grossissent et montrent toujours plus de détails de leur infrastructure. C'est saisissant ! Prendre en défaut le logiciel est difficile. Seul les mauvais coucheurs auront quelque chose à redire et encore. Sonar, vue périscopique, carte, table de silhouette (voir Red October), torpilles, etc, rien ne manque et les graphismes en sus sont gratuits. Oh un petit conseil tout de même, ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Vos bâtiments ravitailleurs ne sont pas inépuisables.
Coulez le maximum de navires japonais et peut-être deviendrez-vous amiral de la flotte du Pacifique. N'ayez pas de scrupule les Japonais se défendent âprement.

Michel Roveau

HUNT FOR THE RED OCTOBER

ST AMIGA

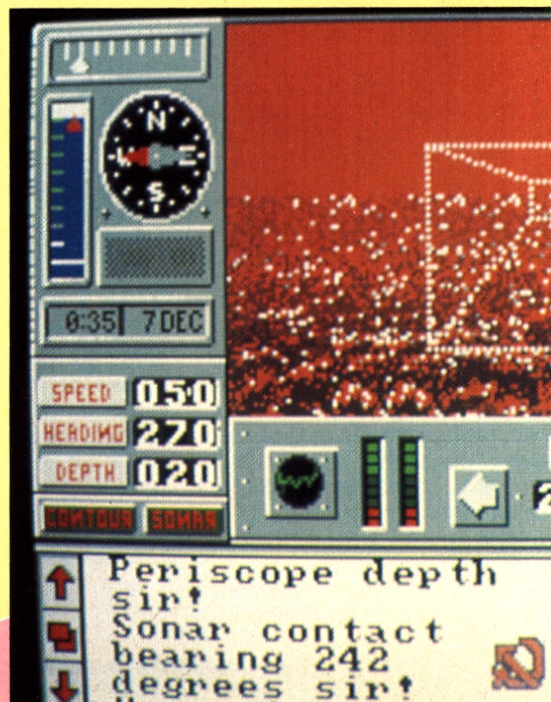
ARGUS PRESS - SIMULATION SOUS-MARINE



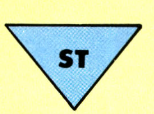


Le tout dernier modèle de submersible russe va passer à l'Ouest. Aux ordres du commandant Tovarich il fait route vers un rendez-vous avec la flotte américaine.
Tovarich a tué l'officier du KGB (il y en a sur tous les gros bâtiments de la marine soviétique) mais a eu la maladresse de vouloir s'expliquer sur sa défection en envoyant un message auprès de l'amirauté ! La chasse est donc ouverte. Vous êtes le gibier. De plus les Américains n'ont pas confiance en vous à cent pour cent... Cela ne pourrait être qu'une opération machiavélique montée par l'état-major soviétique.
Echos radar à 178°. Un chalutier soviétique (certainement bourré d'électronique) tourne en rond autour de votre position. Finalement c'est l'occasion d'apprendre à se servir du sous-marin pour les commandes de direction, moteur, profondeur et pourquoi pas de découvrir le poste de combat. Une carte ou recueil de reconnaissance des silhouettes de bâtiments amis et ennemis indique les tonnages, la qualité du bâtiment, son nom et sa nationalité, sa vitesse ainsi que son armement.
Le Red October (nom du sous-marin) possède quatre types de propulsion : nucléaire ou diesel actionnant une hélice ou une hélice à pale silencieuse. Avec cette dernière, l'avance du submersible à très faible vitesse est quasiment indétectable.
Le sonar en revanche en marche continuelle est déconseillé car repérable par l'ennemi.
Le Red October possède de très nombreuses qualités admirablement rendues par le logiciel.
Les passionnés ont la possibilité d'acheter le roman dont a été tiré le soft. Les graphismes grâce aux photos sont là pour attester du degré de finition du logiciel.

Michel Roveau

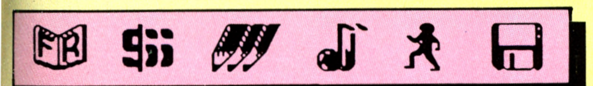


MANHATTAN DEALERS





SILMARILS - ARCADE





L'inspecteur Harry doit nettoyer les bas-fonds de New-York de tous les dangereux dealers de drogue y ayant élu domicile. Sous le coup d'interdiction de port d'armes pour cause d'usage de méthodes excessivement expéditives, c'est donc à coups de poings et de pieds dans la figure qu'il va faire règner la loi et l'ordre.

Plus fort que la dope, la castagne

Dans le Manhattan des quartiers pauvres, ou bien dans les docks de l'Hudson, il faut affronter de redoutables dealers. Une fois assommés, confisquez-leur la drogue et courez la brûler dans les flammes d'un vieux bidon de pétrole. A chaque niveau de difficulté, un certain poids de drogue répartie entre divers trafiquants doit être récupérée. L'élimination de la came permet la récupération de force, qui autrement baisse à chaque coup reçu entraînant en cas d'excès la mort d'Harry l'intrépide.

Remarquons que l'animation des sprites est bonne et assez rapide. Les décors disposent de détails fouillés. Les bruitages et divers cris sont à base de sons digitalisés. L'innovation principale est le déplacement des protagonistes du jeu en trois dimensions, les mauvais garçons qui vous agressent sauvagement à coup de couteau ou de batte de baseball peuvent parfaitement vous tourner autour (vous aussi d'ailleurs). Cette possibilité est très utile pour éviter les divers projectiles pleuvant des fenêtres, dresser des obstacles entre vous et vos agresseurs. Petit truc marrant, attirez les affreux dans les escaliers, un bon coup de pied, attention à la descente ! Plusieurs dealers peuvent vous attaquer (parfois, trois adversaires à la fois). Autres gêneurs, des Hells Angels qui essayent de vous renverser à l'aide de leur énorme Harley Davidson.

Bon sang, c'est stupéfiant !

Le personnage peut agir de plusieurs manières : déplacement en profondeur, à droite et gauche, coups de poings et coups de pieds dans deux directions, ramassage des sachets de drogue. Le jeu dispose d'un système de menus pratique et bien pensé. Le niveau de difficulté est représenté par la dureté de la drogue à confisquer. L'usage du joystick ou du clavier est possible. L'option « harry » du menu de départ affiche la notice d'emploi (en français !) du jeu.

Un nouveau type de jeu d'arcade fait son entrée sur ST. Une gestion en trois dimensions originale, un graphisme sympa enfin un son supportable donnent un jeu très utilisable. Attention aux poignets foulés dus aux overdoses d'arcadoine.

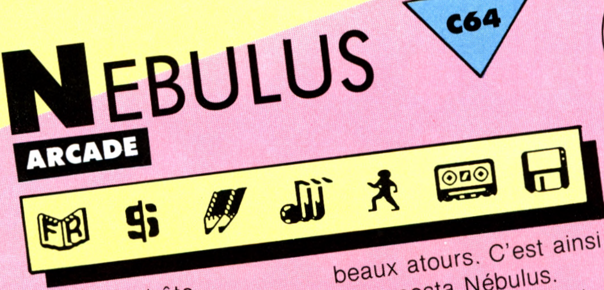
Ybag Handy



NEBULUS

C64

ARCADE



Une verte bête mignonnette, petite queue au vent parcourait les mers alentours quand au hazard d'un détour elle aperçut des tours. A la tour allant, dans son petit submersible en fit le tour. Majestueuse, les pieds dans l'eau la tour attira la mignonnette par ses plus beaux atours. C'est ainsi qu'accosta Nébulus.

Vous avez tous compris que le logiciel était une histoire de tour dont le héros était un petit personnage des plus charmants. Nébulus le logiciel est de ceux qu'il sera difficile d'oublier tant il est perfectible. Comme je suis pinailleur mon seul regret est de ne pas encore l'avoir sur ST. Le but du jeu est d'arriver au sommet de chaque tour en montant des escaliers, en prenant des ascenseurs... La tour se déplace en scrolling vertical et « rotatif » ce qui permet d'avoir la face cachée de celle-ci (c'est nouveau et c'est super).

Michel Roveau



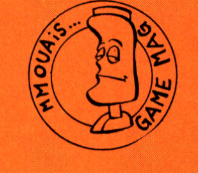
7
TERRIBLES
EPREUVES
PLUS
L EPREUVE
DE PENALITE
BRAS-DE-FER
EPREUVE
DETIR 3
INSTRUCTEUR DE
COMBAT
CHIN-UPS
PENALTY
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ST PC TO CPC C64

ASTERIX CHEZ RAHAZADE



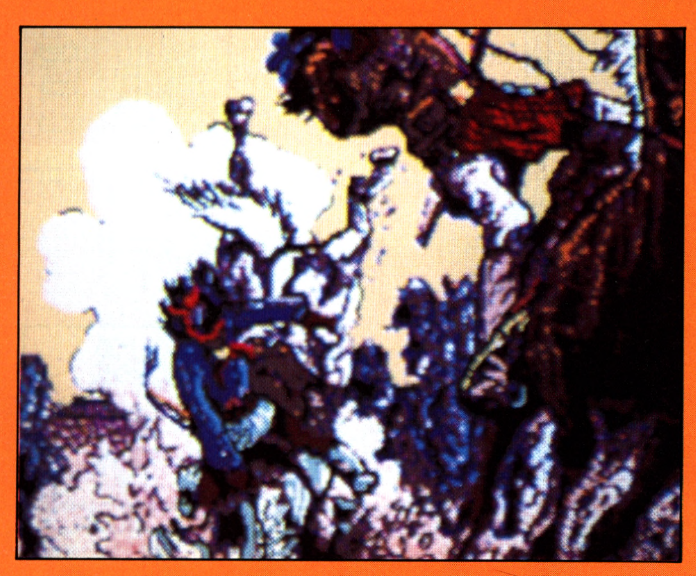
COKTEL VISION - AVENTURE



BLUEBERRY (Le Spectre aux Balles d'Or)

COKTEL VISION - AVENTURE





L'adaptation de bandes dessinées sur micro-ordinateur semble être devenue une nouvelle recette française. Infogrames l'innovateur en la matière avec *Les Passagers du Vent* en a vendu près de 100 000 exemplaires (chiffres de l'éditeur). Pour un logiciel qui n'était pas extraordinaire (côté aventure) c'est impressionnant. Le titre et la promotion ont beaucoup influé sur les ventes.

Que dire alors des futures ventes d'Astérix et Blueberry, héros plus populaires encore ? Cette fois-ci c'est l'éditeur Coktel Vision qui se met en avant. Les graphismes des versions Atari ST sont superbes. Ils partent déjà comme des petits pains Outre-Rhin voir en Suisse, et ne parlons pas de la France !

Assurément ces graphismes sont la plus grande qualité de ces jeux mi-aventure, mi-arcade. Le logiciel *Blueberry* est presque monté sur le principe des *Passagers du Vent*. Un décor de fond sur lequel viennent s'incruster de nombreuses fenêtres de plus ou moins grande dimension.

Astérix propose beaucoup moins de fenêtres (essentiellement les visages des personnages quand ils parlent).

Découpée en chapitre ou paragraphe, l'aventure est entrecoupée de séances d'arcade (de type *Prohibition* pour le cowboy et *Pacman* pour les Gaulois) il y en a ainsi pour tous les goûts. Le joueur invétéré d'arcade se dépêchera de conclure les séances d'aventures pour assouvir sa passion et inversement. Pour peu que ces passionnés soient réunis dans la même famille, la répartition des rôles semble obligatoire.

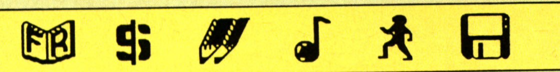
La partie aventure de Blueberry ne ressemble pas tellement aux logiciels d'aventures auxquels vous êtes habitués. La route du héros est presque rectiligne. Attention, si vous accumulez les événements majeurs et néfastes tels une chute de pierre ou une morsure de serpent, vous aurez toutes les chances d'empêcher le héros d'aboutir à la fin de sa quête. Il perd en effet à chaque fois quelques « points de vie ». Comme aucun compteur ne vous en fait part, restez vigilant.

Astérix et ses compagnons eux partent pour un grand voyage qui leur fera découvrir Rome, la Grèce... Ce voyage, ils le font sur un tapis volant que le joueur ne pilote qu'à moitié. En cliquant sur les aventuriers ils se mettent à parler et se posent eux-mêmes deux questions, au joueur de choisir. Si la décision a été par exemple de se poser au sol le tapis descend (est, nord, ouest, sud monté et descente n'existent pas en tant que tel). Par exemple, le groupe vient juste de partir du village et se rend compte qu'il y a oublié quelque chose : il lui est impossible de revenir sur le champ. Une fois habitué au logiciel, certain s'y feront certainement.

Anne HECKDOTH

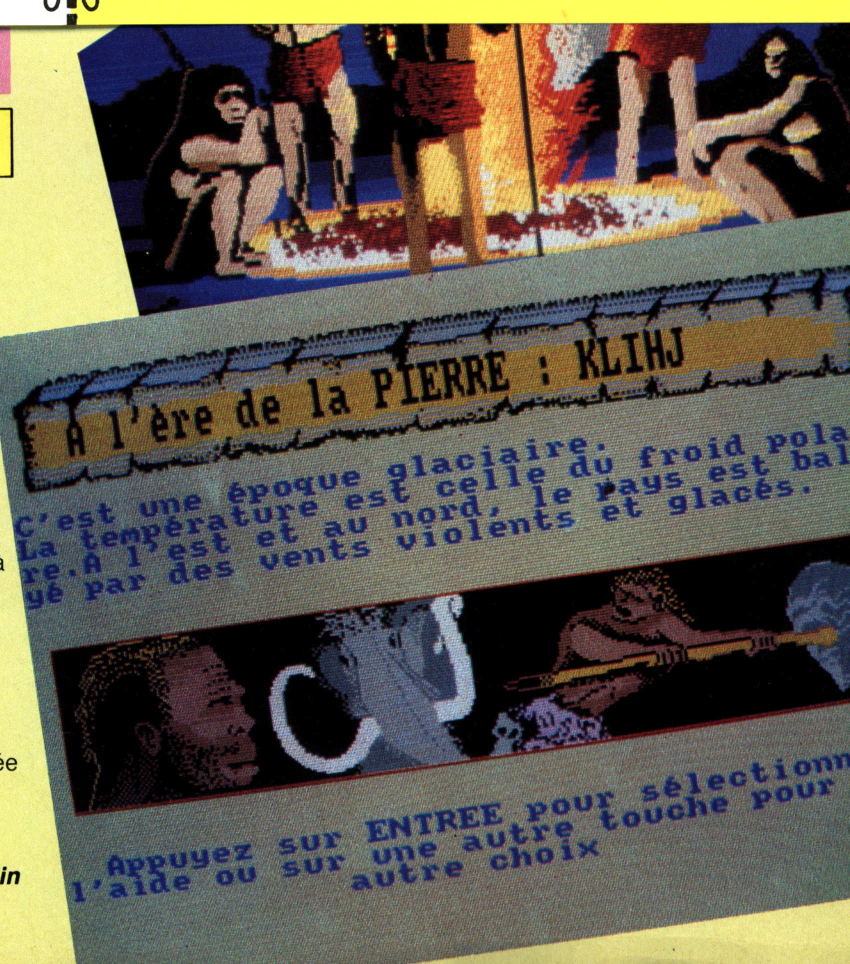


Carraz éditions - Educatif



Il est rare de rencontrer un éducatif qui flatte l'imaginaire de l'enfant tout en assurant son éducation. Comment instruire un élève sur l'histoire, en lui évitant le cycle un tantinet infernal du bourrrage de crâne — questions — réponses ? En l'incitant à concevoir des récits basés sur l'authenticité historique (si tant est qu'il y en ait une, concernant, par exemple : la préhistoire), mettant en scène un personnage d'époque fictif.
Au temps jadis propose ce type d'étude sur trois époques marquantes : l'ère de la pierre, le temps des dolmens et celui des forgerons. Suite à une information générale sur l'époque choisie, l'élève, via un éditeur simplifié, doit mettre en scène son héros dans quelques paragraphes réclamés par le logiciel et agréablement mis en images. Pour chacun de ces derniers, il a tout loisir de consulter divers renseignements relatifs à des sujets comme par exemple : le climat, les animaux, les connaissances, la végétation, l'habitat, les fêtes, etc. La copie peut bien sûr être sauvegardée ou imprimée à la fin du labeur. Une réussite.

Jean-Claude Paulin



Infogrames l'innovateur en la matière avec *Les Passagers du Vent* en a vendu près de 100 000 exemplaires (chiffres de l'éditeur). Pour un logiciel qui n'était pas extraordinaire (côté aventure) c'est impressionnant. Le titre et la promotion ont beaucoup influé sur les ventes.
Que dire alors des futures ventes d'Astérix et Blueberry, héros plus populaires encore ? Cette fois-ci c'est l'éditeur Coktel Vision qui se met en avant. Les graphismes des versions Atari ST sont superbes. Ils partent déjà comme des petits pains Outre-Rhin voir en Suisse, et ne parlons pas de la France !
Assurément ces graphismes sont la plus grande qualité de ces jeux mi-aventure, mi-

viennent s'incruster de nombreuses fenêtres de plus ou moins grande dimension.
Astérix propose beaucoup moins de fenêtres (essentiellement les visages des personnages quand ils parlent).
Découpée en chapitre ou paragraphe, l'aventure est entrecoupée de séances d'arcade (de type *Prohibition* pour le cowboy et *Pacman* pour les Gaulois) il y en a ainsi pour tous les goûts. Le

toutes les chances d'empêcher le héros d'aboutir à la fin de sa quête. Il perd en effet à chaque fois quelques « points de vie ». Comme aucun compteur ne vous en fait part, restez vigilant.
Astérix et ses compagnons eux partent pour un grand voyage qui leur fera découvrir Rome,

certainement.

Anne HECKDOTH



AU NOM DE L'HERMINE

COKTEL VISION – Aventure-Educatif





Il était une fois, au Moyen-Age, un roi avide de conquêtes qui désirait prendre possession, plus ou moins légalement, du château fort de son voisin. Profitant de l'absence du maître des lieux à conquérir, il décida d'envoyer un espion capable de querrir des renseignements susceptibles de faciliter ses investigations.
Tu fus donc nommé pour mener à bien cette mission, plutôt basse et malfaisante il faut l'avouer. Non content d'exercer cette fourberie, il te fallut en plus user de ruse pour inciter les pauvres gardes et habitants de cette forteresse à divulger des secrets théoriquement impénétrables.
Maintenant le contexte installé, passons au jeu proprement dit. Les graphismes sont très soignés et les couleurs sont du meilleur goût. Il va sans dire qu'un soft éducatif doit être d'une facilité d'utilisation déconcertante. Ce logiciel remplit cette obligation.
En fait, je ne crois pas qu'il existe plus simple. Un pavé, affiché à l'écran, indique l'endroit pointé. Si par exemple il se trouve sur un personnage, une simple pression sur la barre d'espace fera interroger ce personnage. De plus, à chaque démarche, des questions sont posées au joueur sur les objets ou les mœurs de ce temps révolu. En cas de mauvaise réponse, la solution est donnée. Enfin un vrai logiciel éducatif et ludique. ***Sined***

AU TEMPS JADIS

Carraz éditions - Educatif

Il est rare de rencontrer un éducatif qui flatte l'imaginaire de l'enfant tout en assurant son éducation. Comment instruire un élève sur l'histoire, en lui évitant le cycle un tantinet infernal du bourrrage de crâne — questions — réponses ? En l'incitant à concevoir des récits basés sur l'authenticité historique (si tant est qu'il y en ait une, concernant, par exemple : la préhistoire), mettant en scène un personnage d'époque fictif.
Au temps jadis propose ce type d'étude sur trois époques marquantes : l'ère de la pierre, le temps des dolmens et celui des forgerons. Suite à une information générale sur l'époque choisie, l'élève, via un éditeur simplifié, doit mettre en scène son héros dans quelques paragraphes réclamés par le logiciel et agréablement mis en images. Pour chacun de ces derniers, il a tout loisir de consulter divers renseignements relatifs à des sujets comme par exemple : le climat, les animaux, les connaissances, la végétation, l'habitat, les fêtes, etc. La copie peut bien sûr être sauvegardée ou imprimée à la fin du labeur. Une réussite.

Jean-Claude Paulin



GAMES

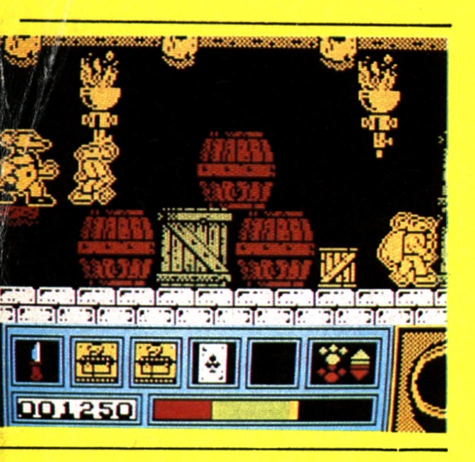
CPC

BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE

GREMLIN GRAPHICS - ARCADE/AVENTURE



Basil, vous connaissez sûrement : c'est la célèbre souris détective qui habite dans la maison même de Sherlock Holmes.



Alors donc, notre courageuse souris part à la recherche de son ami, recherche qui le conduira dans le tout Londres de l'époque, pour finir au repaire de Ratigan.
Pour progresser dans son enquête, Basil doit découvrir des indices, cachés dans les objets qu'il découvrira : pots de confitures, boîtes de conserve, sacs, bouteilles de cidre (en Angleterre ?), coffres et baluchons.
Chaque objet peut être examiné grâce à la super-loupe que tout bon détective se doit de posséder ; cette inspection permet de savoir si l'objet en question est bon à prendre, ou au contraire à jeter au plus vite. Car en effet, l'infâme Ratigan a pris soin, avant de s'éclipser, de déposer ça et là des indices inutiles, qui fourvoieront Basil.
Des morceaux de fromage, judicieusement disséminés au gré des programmeurs, aident Basil à refaire le plein d'énergie.
Hélas, ce qui aurait pu être un bon jeu se révèle en fait être juste un petit logiciel de plus.

Septh



GAUNTLET II

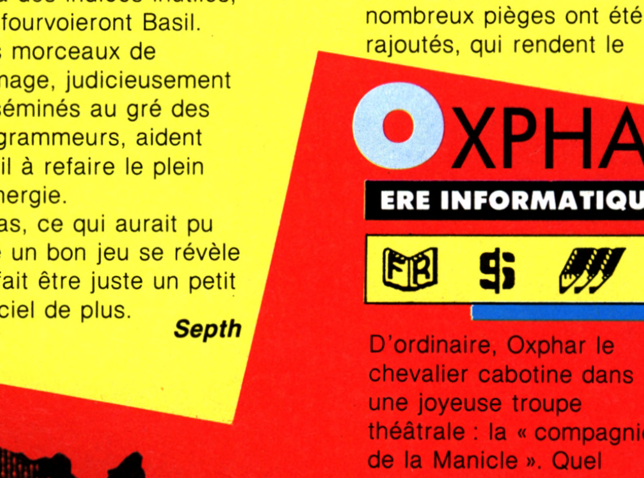
ST CPC

US GOLD - ARCADE



Les supers-héros des temps anciens, trouveront en face d'eux, des monstres de tous poils prendront un malin plaisir à venir les attaquer, pour mieux leur pomper leur pourtant si précieuse énergie : fantômes, grogneurs, démons, lanceurs, sorciers et autres morts sont autant d'ennemis à éviter ou à détruire.
Le principal changement qu'apporte Gauntlet II par rapport à Gautlet I, c'est d'abord les tableaux, plus jolis et plus difficiles. De nombreux pièges ont été rajoutés, qui rendent le jeu plus attrayant, comme par exemple les blocs paralyseurs, les barrières énergétiques...
Il y a enfin de nouveaux monstres, comme les supers-sorciers, qui se téléportent d'un endroit à un autre, et donc très difficiles à abattre, ou bien les flaques d'acides vivantes, qui se jettent sur le guerrier, ou les monstres « It » et « That », dont je vous laisse le soin de découvrir le pouvoir.
Bref, pour une fois qu'un logiciel numéro 2 du nom se révèle meilleur que son prédécesseur, autant le dire !

Septh





OXPHAR

CPC

ERE INFORMATIQUE - AVENTURE










D'ordinaire, Oxphar le chevalier cabotine dans une joyeuse troupe théâtrale : la « compagnie de la Manicle ». Quel privilège pour ses acteurs de mettre en scène d'aussi fabuleuses aventures ! Bouleversés par la beauté du spectacle et la richesse du scénario, les génialissimes Philippe Taupin (programmeur) et Michel Rho (graphiste), se mettent à l'ouvrage pour offrir au monde incrédule, une version micro inénarrable. La réussite est totale ! Victime d'une publicité mensongère du genre : « trouvez enfin le bonheur grâce à la pierre bleue de Savanah », Oxphar se trouve confronté à un univers fabuleux. Tout d'abord GAL, espèce d'éponge palpitante se balade dans le décor et se métamorphose en visage narquois pour persifler tout en guidant la quête (veillez à ne pas l'insulter, sinon...).
Le jeu est passionnant, désopilant à souhait et ne coince jamais vraiment le joueur qui peut, à l'occasion, réclamer de l'aide à son facétieux comparse.

Jean-Claude Paulin

Bob Morane Science-Fiction : Voici ce qui vous attend !

Du satellite de l'Ombre Jaune (181 kms de Périgée, 327 kms d'Apogée), vue sur la constellation ALPHA du CENTAURE.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.

Envoyé en plein espace intersidéral, BOB MORANE devra libérer son ami BILL BALLANTINE détenu dans une cellule du satellite de l'OMBRE JAUNE. Il devra ainsi éviter les androïdes et les répliquants, doublures mortelles faites à l'image de son ami, destinées à le troubler dans l'exécution de son sauvetage.

*Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :*
*Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.*
Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO SPECTACLE



Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin" – c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis – le plus difficile de tous et le roi des sports californiens – lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™

CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA



Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.

